

Számítástechnikai magazin

# 576 Kbyte

## SEBESSÉGLÁZ!

Tényleg a **NASCAR**-é lesz a Világ Legprofibb Autóversenye cím? Mi biztos rá szavaznánk. Akciójáték még nem produkált olyan sebességet, mint az **INFERNO**. Vajon hogy csinálja? Elsők között számolunk be a "haláli" háborús paródiáról, a **CANNON FODDER 2**-ről.



## KALANDLÁZ!

Nem egy álomba ringató esti mese az **ECSTATICA**, annyi szent. Sőt, inkább szentségtörő... 2.5 gigabyte-nyi grafika és zene. Monstre kalandot kínál az **UNDER A KILLING MOON**! Igazi Halloween ünnepet ülhettek a C64-es kalandjátékosok. Itt a **DYLAN DOG 2**!

## LÁZADÁS!

Földönkívüliek csapolják az Emberiség energiáit. A **RETRIBUTION**-ban a megtorlás a megoldás. A rémálom folytatódik! A nyálas dögök újabb rohamra indulnak a **TOWER ASSAULT**-ban. A Rebel Assault forog a sírjában. A **NOVASTORM** porig alázza a nagy elődöt.



# KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!

90/1 79,-	90/2 79,-	90/3 79,-	90/4 79,-	90/5 79,-	90/6 79,-	90/7 79,-	91/1 79,-
91/2 79,-	91/3 79,-	91/4 79,-	91/5 79,-	91/6 79,-	91/7-8 158,-	91/9 98,-	91/10 98,-
91/11 98,-	91/12 98,-	92/1 98,-	92/2 98,-	92/3 98,-	92/4 98,-	92/5 98,-	92/6 98,-
92/7-8 196,-	92/9 98,-	92/10 98,-	92/11 98,-	92/12 98,-	93/1 138,-	93/2 138,-	93/3 138,-
93/4 138,-	93/5 138,-	93/6 138,-	93/7-8 276,-	93/9 168,-	93/10 168,-	93/11 168,-	93/12 168,-
94/1 168,-	94/2 168,-	94/3 168,-	94/4 168,-	94/5 168,-	94/6 168,-	94/7-8 336,-	94/9 168,-
94/10 218,-	94/11 218,-						

Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért vásárolható meg.

Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre,  
ezért az 1991-es, 1992-es, 1993-as és 1994-es számok  
a feltüntetett eredeti árakon vásárolhatók meg.

A Szimulátor különszám elfogyott. A fenti árakhoz portóköltség is járul.

Megrendelhető: Comgame GM., 1389 Budapest, Pf.132.

## Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!



576

KByte

## TARTALOM

Nézzük mi van az 576 KByte karácsonyfaja alatt: 48 oldalon kaland, akció, horror, humor, fantasztikum. Ja, és egy sátorlap nagyságú POSZTER!

## ECSTATICA

"Átkosztott sekkrestyén, megkínzott szolgálólány, horror minden szinten, kalandválogatás és hangok, lebilincselő sztori és fergetegetes gégekrészlet a kalandjáték színpadleveléből."



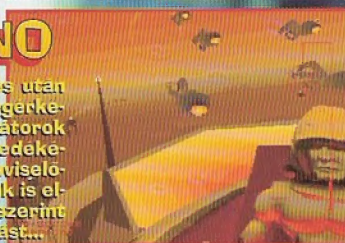
## NASCAR

Gentlemen! Start your engines! - hangzik fel az ércs kiáltás, majd felbőgnek a többszáz lovas motorok és nekifut a mezőny az utóbbi évek legpáradasabb autóversenyében. Ne maradj ki belőle!



## INFERNO

Több hónapos késés után végre-valahára megérkezett az úrszimulátorok feltörekvő nemzedékének prominens képviselője. Nekünk a szavunk is el-állt tőle. Ezek szerint megérté a várakozást...



## DYLAN DOG 2

CS4-es tábor figyelem! Fogadás középről, Dylan-nak tiszteelőleg! Nagy eseménynek lehetnek tartva a 8-bites gép szerelmesei hiszen egy szélesvásznú egész estés kalandjáték jelent meg számukra.



HÍREK	4-5
ECSTATICA	6-8
RETRIBUTION	9
THE FORTRESS OF DR. RADIÁKI	10
DREAMWEB (2. RÉSZ)	11
A HÓNAP DUMÁJA ÉS BUKÁSA	15
NOVASTORM	16
NASCAR	17
TRANSPORT TYCOON	18-19
ALADDIN ÉS LION KING	20
MANGA MÁNIA	21
SEGA ROVAT	22-25
NINTENDO ROVAT	26-29
INFERNO	30
CSEVEGŐ	31
CD 32. OLDAL	32
CANNON FODDER 2	33
IRON CROSS	34-35
ÉRKEZÉSI OLDAL	36-37
FANTAZMAGÓRIA	38-39
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT	40
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	41
DYLAN DOG 2	42-44
UNDER A KILLING MOON	45-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/12-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprily Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Filler utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

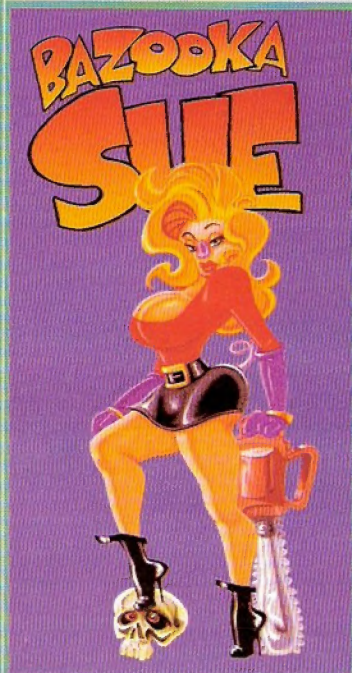
Terjeszti a Hírker Rt. NH Rt. Medvecz és Társa Kft. Newpress Kft. Extrahir Rt.

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.





## KRISALIS



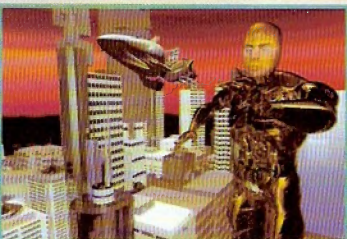
Ehavi összeállításunk alcíme az is lehetne: "ami az ECTS HÍREK-ből kimaradt". Azokról a produkciókról olvashattok, amelyek eddig nem kerültek bemutatásra helyhiány miatt. Nos, lássuk! A **KRISALIS** az a cég, amelynek története a labda körül forog... A fociprogramjairól és menedzsereiről ismert cég stílusvál-



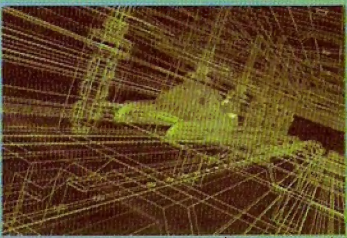
tásba kezdett, amikor olyan program menedzselésébe fogott, amely messze elút eddigi irányvonalától. A nagy dírral beharangozott "páfordulást", a **Bazooka Sue**-t, már egy éve láttam fejlesztés alatt (a Starbyte-nál), de végül itt kötött ki. Az '50-es évekbeli horrorfilmek stílusában készülő, komikus elemekkel teleűzdelt, "malackodástól" sem mentes kalandjáték főhőse egy bombázó külsejű cocahölgy, aki félelmetes és életveszélyes kalandokba keveredik egy elhagyott kisvárosban, ahelyett, hogy a szépségkirálynő választáson indulna... A Day of the Tentacle animációi nudlik lesznek hozzá képest, az egzakt sztori viszont ed-

dig még nem tisztult le teljesen, ami nem is csoda, hiszen csak '95 közepére ígéri PC CD-ROM-ra. Ízelítőül egy teljes alakos kép a hölgyikéről és egy másik a játékok egyik humoros jelenetéből.

## SALES CURVE



A virtuális valóság egyik harmatgyenge megközelítése volt nemrégiben a **SALES CURVE** jóvoltából elkészült Lawnmower Man, amelynek annyi visszhangja sem volt, mint manapság egy teli torokból jövő tihanyi öbégatásnak. Jóval nagyobb jövőt jósolnak viszont a szakemberek a trefásan Lawnmower Man Másfelének elkeresztelt **CYBERWAR**-nak, amely a napokban kerül ki a polcokra - először PC CD-ROM-on, majd jövő év elején CD32-n is. Ellenfelünk ismerős lehet - ő volt az a bizonyos tűnyírós pota, aki most mint pszichopata cyber-isten garázdalkodik a virtuális hálókban és rácsponatokon. Itt az idő, hogy végleg leszámoljunk vele - bármilyen eszközt felhasználva. Izgalmas hálózatháborúkban, üldözésekben, test-test elleni küzdelmekben lehet részünk - egy szóval egy akciójáték a mia divatos "szájber" környezetbe ágyazva. A grafika 256 színű, ray trace-el, de a gyorsaság kedvéért kissé darabos. A zenéje viszont igazi csemegének ígérkezik, a zenei berkekben nagy névnek számító Steve Hillage szerezte a techno és rock keverékből előálló kompozíciókat. Érdekességgéppen egy olyan képet is bemutatok, amely azt a vonalhálót ábrázolja, amelyre majdán ráfeszítik a 256 színű felszínt.



## LUCASARTS

A **LUCASARTS** egy sokak érdeklődésére számot tartó témát pendít meg a hamarosan piacra kerülő "nagy durranásá-

ban", a **FULL THROTTLE** című PC CD-ROM-os alkotásban. Nem hiába volt korszakalkotó annak idején a Mad Max trilogia: kemény, embertelen, de elképzelhető jövőt ábrázolt a film. Ezenetben is erről van szó. Egy olyan világba kálauzol el bennünket a játék, ahol a törvény és rend nem ismert fogalmak, az üzemanyag ára az arannyal vetekszik, az emberélet viszont fabatkát sem ér, ráadásul egy el nem követett gyilkossággal is vádolnak bennünket és ezért verdíjat tűztek ki a fejünkre. Halálos rohanás ez, ahol egy motoros banda főnökeként nemcsak a saját bűnünket kell védeni, hanem társainkét is, sőt eltökélt szándékunk a valódi gyilkos felkutatása. Természetesen egy bombanő is felbukkan a színen - egyszerűen minden együtt van a "felhőtlen" szórakozáshoz. Erről a bámulatosan megrajzolt és animált képsorok, a kökémény metál zene



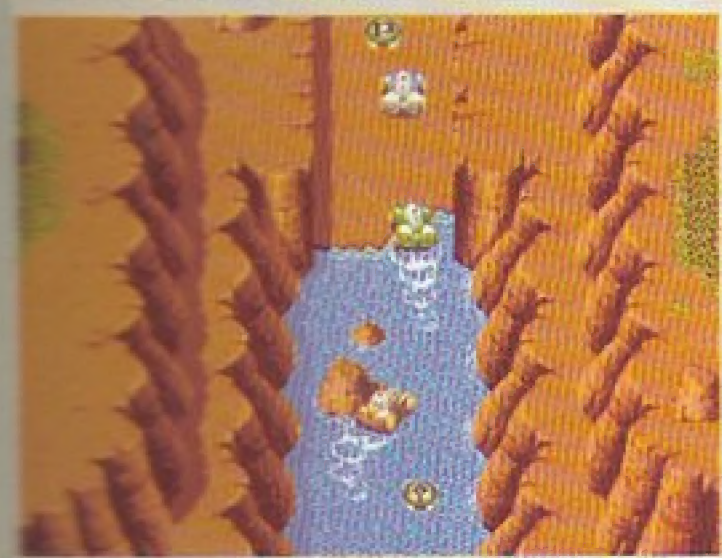
és a játék buktatói, rejtélyei is gondoskodnak. Nemcsak Harley Davidson rajongóknak ajánlom, hiszen azok is hamarosan motororúlitak lesznek, akiknek még a zebrán való átkeléshez is tanulóvezetői igazolvány szükséges. Megjelenése még idén, avagy jövő év első napjaiban várható.

## TEAM 17

Nincs hírsokor **TEAM 17** nélkül! Ezt a lassan szállóigévé váló mondást nem cáfolhatom meg ebben a hónapban sem, ezért bemutatom a csoport régóta beharangozott játékát, az **ALL TERRAIN RACING**-et, amelynek Amiga 500-as változata nemrég jött ki a piacra, az 1200-as és PC változatok megjelenéséig pedig tényleg csak napokat kell aludni. A jól informáltaknak már gondolom a könyvön jön ki az anyag, de egy újszülöttnak minden vicc új elv alapján esetleg akadnak olyanok, akik nem látták a produkciót. Tényleg nem mindennapi az Overdrive utódjának titulált játék, hiszen nemcsak háttérképeken, hanem szinte az utolsó bitig végrehajtott változtatásokon esett át az autóverseny. Egyszerre 6 miniatűr pörög-forog-csúszkál a képernyőn, miközben a 32 színű háttérké szél-



sebesen scrolloznak alattuk. A behavazott, sziklás, avagy futurisztikus terek igazi csemegének ígérkeznek, hiszen míg az egyik pályán a gáz tövig nyomása a megoldás, a másik terepen az elővigyázatos manőverezés vezet csak eredményre. Hidak, alagutak, rámpák, ugratók, mozgó akadályok - hogy csak néhányat említsék a bosszantásunkra kitalált tereptárgyak közül. Ja és mindez 36 féle pályán, 3 féle autó közül választva, akár ketten is a volán mögött ülve. Hát kell-e ennél több?



## SIERRA ON LINE

Méltatlanul maradt ki a londoni kiállítás összeállításából a nagynevű szoftverház egyik legfurmányosabb ötletének gyümölcse: a **LODE RUNNER**. Már csak a legöregebb motorosok emlékezhetnek a játék ősré, az 1982-ben (!) megjelent eredeti változatra, amely milliókat ragasztott a képernyő elé. Gondolt egyet a **SIERRA** és a szimulátorairól és briliáns CD-s játékaikról híres **DYNAMIX**-szal megíratta a "legenda" '94-es változatát, amely a decemberi kavalkádban lepusztult kinézete ellenére is nagy sikerre számíthat. Egy miniatűr emberkével kell a földalatti járatokban szaladgáló szörnyecskéket kinyiffantani úgy, hogy közben a saját testi épségünk ne szenvedjen károsodást. Gyors gondolkodás és még gyorsabb rohangálás kell ahhoz, hogy a szakadékokkal, bombákkal, átjárókkal és persze ellenfelekkel teli pályákat (szám szerint 150-et!) rendre abszolválni tudjunk. Igazi élményt a játék 2 játékos üzemmódban nyújt, hiszen ekkor társunkat is meg tudjuk szívatni egy könnyed aknarobbantással, vagy ő ejt a fejünkre egy követ a felső szintről. Ha ez még mindig kevés lenne, akkor elmon-



dom, hogy saját pályaeeditort is kapunk a pénzünkért, amivel aztán igazán szabadjára engedhetjük a fantáziánkat. A játék PC-re jelenik meg hamarosan és nemcsak Dos, hanem Windows környezetben is futtatható lesz.

## INTERPLAY

Régen nem hallatott magáról az egyik "legmammutabb" szoftverház, az **INTERPLAY**, aki most ezt a siri csendet kívánja megtörni több produkciójával is. Kínálatukból mazsoláztam ki három bödöletesnek ígérkező újdonságot, amelyek méltók a cég régi nagy híréhez. Az első olyan híres alkotók keze nyomát viseli magán, mint a MS Flight Simulator, vagy az Ultima I, II - mondhatnánk a két játék stílusjegyeinek összegyűréséből egy új játék sült ki, s ez a **DESCENT**. Nem lesz továbbá nehéz hasonlóságot felfedezni a Doom és a Descent között, de ez már csak így van, minden nagy cég kijön valami klónnal, amíg van rá kereslet. Szóval a játék a szimulátorok és dungeon-szerű játékok házasságából sült ki egy csipetnyi Doommal fűszerezve. A sztorija - mert az is van neki - szerint a Plutón szolgálatot teljesítő kutatóbázist idegen lények szállták meg és onnan kiindulva



támadást indítanak a Föld ellen. Állítsd meg őket, lödd halomra az idegeneket, bla, bla, bla. Szóval ennyit a történetről, a lényeg ugyanis a kivitelezés és a játékelmény. Űrsiklónkkal kell alagutakban, szűk járatokban manőveroznunk, a tér minden zugát bejárva (szabad 360 fokos mozgással), és a felbukkanó lényeket kaszabolni. Az ellenfelek intelligenciája igen magas, gyorsan tanulnak a hibáikból és különleges morph (alakváltoztató) képességekkel rendelkeznek. A zenei aláfestésre sem lehet majd panasz, hiszen a dobhártyaszaggató rockmuzsika élethű sikolyokkal és zörejekkel egészül ki. Jó ha minden PC-s beszerez magának CD lejátszót, mert csak arra jön ki. Hasonlóan csak CD-seknek szerez majd örömteli órákat a **CYBERIA**, amely szín-



tén egy vérbeli lövöldözős anyag lesz. Csak egy kicsit átpofozták az alaptörténetet és a grafika nem óriáspixelek, hanem villámgyors fillezett vektorokból és fraktálokból áll. Ebben ismételtén a mocskos jövőben járunk, a velejéig romlott világtól elzártan egy békés közösségben, Észak Ázsiában. Itt élnek békében és szorgalmas munka közepette a Föld legnagyobb koponyái, kutatók, mérnökök, kibernetikusok, génsebészek. És most erre a területre is rá akarja tenni a kezét a pusztítás és rombolás. A mi feladatunk lesz ennek a megelőzése, a hódítók hadseregének elpusztítása. A játékot folyamatos átvezető-animációk és speciális hangeffektek kísérik majd. Megjelenése a 94/95 év fordulója körül. És hogy a "sima" pécések, azaz a CD nélküliek se legyenek elárulva, nemeg a stratégiai játékok kedvelői is kedvükre szórakozhassanak, elárulom, hogy **WARGRAFT: ORCS AND HUMANS** néven egy nekik való játék van születőben (én mondtam, hogy beindult az Interplay...). Leginkább a Settlershez tudnám hasonlítani, hiszen ebben is építenünk, gazdálkodnunk, életképes társadalmat kell létrehozni, de mindez kiegészül az ellenfelünk (orkok, vagy adott esetben az emberek) elleni védekezés és azok leigázása érdekében tett lépésekkel. Emberkéink folyamatos tevékenykedése, az esetleges harcok és ütközetek pöttöm karakterek animációival valósul meg a játékban. Ha egy harc a nyílt terepről a falvakba is behúzódik, akkor akár a házak belsejében lejátszódó jelenetek (varázslók mágikus harca, orkok barbár gyilkolászásai, lovagok nemes küzdelmei) is figyelemmel kísérhetők. Igazi műremek lesz, ha elkészül - a jövő év első negyedében.





# ECSTATICÁ

## HÖLGYEIM ÉS URAIM! VAN SZERENCSEM BEMUTATNI A '94-ES ÉV JÁTÉKÁT: AZ ECSTATICÁT.



● Ez a lovak nem vette észre a turpisságot.

Noha az évnek e sorok írásakor még koránt sincs vége, s még a karácsonyi játékárakat is javában tart, elég valószínűnek tartom, hogy a Psygnosis Ecstatica című műremekét idén már egy cég sem fogja felül-



● "Ezennel Tirich lovagjává ülték."

mülni. Emé állításomat olvasva persze a kedves olvasóink közül most sokan azt gondolják, hogy én személy szerint részrehajló vagyok a kalandjátékok, s azon belül az Alone in the Dark klón felé. Ez persze így is van, de meg kell jegyeznem, hogy a stáb tagjai közül akik látták a játékot, eddig még mindenki odáig volt tőle, s nem győzte isteníteni.

Nos, akkor elég a dicsőimuszokból, lássuk, miről is van szó. Miután felinstalláltuk a játékot a CD-ről, láthatjuk, hogy első ránézésre a játék kiköppött Alone in the Dark. Am az már az introból is kiderül, hogy az animáció valami elképesztően gyönyörű, mintha a figurák valóban élnek. Olyan például egyszerűen nincs, hogy valamelyik szereplő nem csinál semmit, vagy mozdulatlan, mint egy sóbálvány. Kivételt képez persze egy eset: ha az illető már halott. Hősünk is ha épp nem csinál semmit, nézelődik, kezét az állára biggyeszve gondolkodik. Az apró, jelentéktelen jelenetekről pedig még nem is szoltam.



● Amikor ezt a képet nézem, mindig megsajdul az állam.

Ezek csak bizonyos esetekben (értsd: a játék egy bizonyos állásakor egy bizonyos helyen) jönnek elő. Hogy egy példát említsek: néhány alkalmas helyen hősünk (csak a férfi szereplő) egy pár pillanatra félrevonul élvezni legtermészetesebb szükségletét. A figurák grafikája sem a már megszokott vektoros, hanem - mint az a képeinken is látható - különös módon mintha ellipszis alakból lennének összegyúrva, így már nem olyan szögletesek és sokkal élethűbbek. A CD-nek köszönhetően minden szereplő digitalizált dialógusokban beszél, s ehhez megfelelően gesztikulál. Az összehátas tehát tökéletes: minden figurának teljesen egyedi karaktere van.

A játékban talán csak egyetlen kis kifogásolni való van: az pedig az irányítás. Elég zavaró ugyanis, hogy futás közben nem lehet kanyarodni, ha tehát menekülés közben be akarunk valahol fordulni, fel-

váltva kell a kanyarodás, és a futás billentyűit nyomkodni. Ez a kis szépséghiba azonban néhány perc játék után megszokható. A programot egyébként néhány valóban brutális jelenete miatt leginkább a magasabb korosztályúaknak ajánlják, azonban ugyehár minden gyerek leginkább arra kíváncsi, amit a legjobban tiltanak, s a tévében ennél még sokkal durvább jeleneteket is láthatnak mostanában, tehát ehhez inkább nem fűzők kommentárt. A játék



● A farkas nagyon értett a vendégek fogadtatásához.

története elég egyszerű és sajnos elég rövid is, ám arra az esetre ha mégis elakadtátok íme a teljes sztori:

Derűsen kezdtem aznapi kis utazásomat, végiglovagoltam az alföldeken, élvezve a magányt. Egy vízesésnél megálltam felfrissíteni magamat, úsztam egyet a tóban, majd elnyújtóztam a napon amíg meg nem száradtam. Úgy tűnt túl sokáig időztem ott, tehát alaposan megsarkantyúztam a lovacskát. A túl nagy hőségben mindketten jócskán megsomjajztunk. Egy idő után idegen helyre értünk, a hegyi ösvények szanaszét ágaztak, nálam tapasztaltabb lovasok is eltévedtek volna. Elérkeztünk egy rozoga hídhoz egy szakadék felett, a túlfoldalon pedig egy kis falut vettem észre. Megállítottam a lovacskát, s leszálltam a nyeregből. A kulacsomban már egy csepp víz sem maradt, elhatároztam hát, hogy körülnézek.



● Tirich "hős" lovagja.



Azúre a hídon különös érzés vett rajtam erőt: az atmoszféra körülöttem olyan gyorsan megváltozott, mint az időjárás egy nyári zápor előtt. A faluban sír csend volt. Nem láttam gyerekeket az utcán játszani, vagy asszonyokat ebédelni főzni, de még csak az időből hazatérő, viccelődő férfiakat sem.

Beszétem jobbra a kis boltba. Bár ne tettem volna. Egy farkasszerű démon ültelgett egy alig élő férfit. Megpróbáltam kiszabadítani, s nekiesem a démonnak. A verekedésben azonban úgy tűnt, hogy csak én fáradok, míg a farkasnak nem árt meg semmi.



● **"Hmmm...Nincs is olyan rossz íze ennek a fűzetnek."**

Később már a férfi is kiléhelte a lelkét, tehát mekkorára fogtam a dolgot. Szaladtam ki a faluból, ám a híd leszakadt a lábam alatt, s csak alig tudtam megkapaszkodni. A démon viszont követett. Vissza-futottam hát a boltba, kivettem a hulla kezéből a kulcsot s bezárkóztam a kamrába, ahol végre egy lélegzetnyi szünethez jutottam. A polcon némi élelmet véltem felfedezni, ám amikor elindultam érte, a farkas rántotta az ajtót. Kimenekültem valahogy az utcára, majd jobbra kanyarodva betértem az ivóba. Ott egy vén fickó épp egy sárkánnyal hadakozott. Miután félbeszakítottam a küzdelmet, s a sárkányt agyonütöttem, magamhoz vettem az öreg buzogányt. Ezután felkanalaztam a fickót, akinek nem is annyira a sárkány, hanem inkább a pia ártott meg. Megkért, hogy vigyem a boltba, majd ott egy borosüveg mellett elmesélte, hogy a démonokat a kastély



● **Lord Démon előcsarnoka a gazda izlését tükrözi**

várzslójának a lánya szabadította ki a sziklakörböl. A falu istállójában egy újabb egészségesnek örvendő lakost, egy kislányt találtam, aki viszont a Teddy Maciját hiányolta. Az egyik házban egy nagy undorító medve ücsörgött italogatva, miközben nagyokat eregetett. Sikertől átosonnom a háta mögött, egyenlőre ahhoz, hogy felálljon, túl lusta, és részeg



● **Egy hangulatos csendélet Tirich-ből.**

volt. Hátról agyonvertem, majd a kis szobában elolvastam a már említett lány naplóját, melyben leírta, hogyan lopta el a varázsló könyvét, mellyel aztán kiszabadította a démonát. A naplóból még az is kiderült, hogy a démon egyre inkább kezdte az uralma alá vonni a lányt. Felvettem az ágyról a macit is, s bekukkantottam a másik szobába, ahol egy varázsló-könyv épp ott volt kinyitva hogy "hogyan változtathunk mókussá".

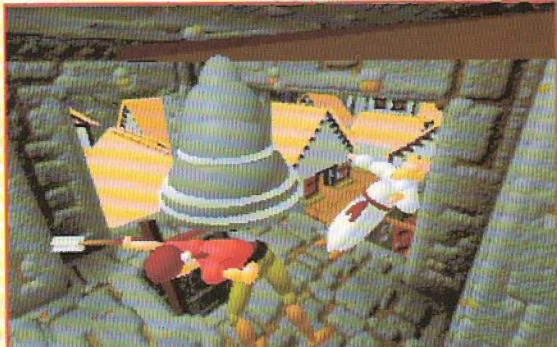
Elvittem a macit a kislánynak, aki ezután egy kis játékra invitált a katakombákba. Az egyik járat nekem túl szűknek bizonyult, ezért kinyitott egy titkos ajtót. Leereszkedve néhány életre kelt csontvázat kellett összeraknom, majd egy hatalmas terembe jutottam. Lementem a lépcsőn, ahol egy medencéből a varázsló lánya emelkedett ki, felette egy gömbbel. Éreztem, hogy itt nincs egyelőre keresni valóm, tehát felhúztam a nyúlpiót. A kislány viszont még nem ment ki a fejemből, talán ha mókussá változnék, meg tudnám keresni a szűk járaton keresztül. Összegyűjtöttem hát a főzethez valókat: a zöldséget a boltból, egy fabábút az akasztott pap mellől, a templomból, s egy piros virágot az út mentén. Nem messze a kolostortól. Miután az utolsó összetevőt is bedobtam az edénybe (a lány házában), a nyert lötyvőt felhőrpintve sikerült átváltoznom. Gyorsan kellett ugrálnom a katakombákig, mivel útközben a farkason kívül még egy csörgőkígyó is üldözöbe vett. A résen keresztül a katakombákban néhány kis trolltól eltekintve békésen mászkálhattam. Egy lépcsőhöz érve elmúlt a szer hatása, s

immár újra emberként lépkedtem fel, majd egy csapóajtón keresztül a Tirich (így hívták a falut) kiöregedett, immár száználmasan gyáva lovagjához értem, aki engem is démonnak nézett. Amikor közeledtem felé, rémületében még a kardját is elejtette. Ezt magamhoz vettem, s békén hagytam szerencsétlen öreget. Elhatároztam, hogy bejuttok a kolostorba, ehhez viszont be kellett bizonyítanom a bent lévőknél, hogy evilági vagyok. Felkaptam hát az imakönyvet a templomból, s egy kis felolvasást tartottam a kolostor kapuja előtt. A kolostor könyvtárában olvasáshoz láttam, bár amint nekifogtam egy könyvnek, egy tudálcós szerzetes rögtön elmondta a tartalmát.

Az egyik könyvben egy különös történet állt, miszerint a falu népei egy régi pogány szokás szerint a Tó Tündérét imádták, s a lovagok neki ajánlották fel legszebb kardjaikat. Megkerestem a tavat miközben egy Minotaurushoz hasonló démon is felfigyelt rám. Ez utóbbit sikerült valahogy leráznom, majd a tóban lévő kötömbre állva behajítottam a kardomat a tóba. A legenda igaznak bizonyult. A Tündér kiemelte a vízből, s Tirich lovagjává ült. Lovagként immár a varázsló beengedett a kastélyba, ahol ő is elmondta a lánya történetét, akin immár a démon teljesen átvette a hatalmat. A varázsló segítségének a tanácsára felmentem a toronyba, ahol egy varázsló-könyvből megtudtam, hogyan juthatok a démon ellen hatásos fegyverhez. Csupán egy varázsló-könyvet,

és egy szent relikviát kell szereznem.

Először azonban egy újabb kardot kellett keresnem, tehát visszamentem a faluba, ahol az egyik házban egy páncl mellett meg is találtam, amit akartam. A pánclöltözetet inkább otthagytam, mivel túl nehéznek bizonyult. Visszamentem a kastélyhoz, ahol az előtérrel lefelé egy kutat találtam, minék vízával végre szomjamat olthattam. Ezután leereszkedtem a torony aljába, ahol egy kőlovas próbált megállítani. Buzogánycsapásai elől sikeresen elhajoltam, így átjutottam a következő terembe.



● **Na ez az, amit nem illik csinálni.**



● **"Most pedig egy kis felolvasás következik."**

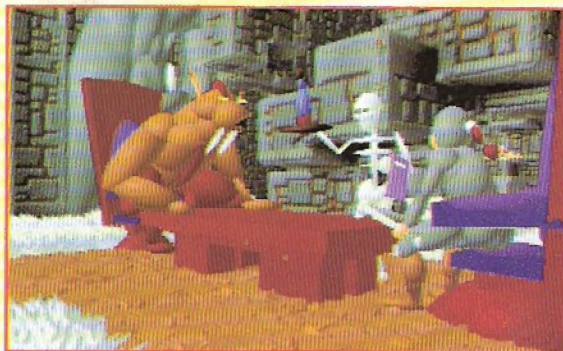
ahol láthatatlan démonok pajzsai és kardjai elől kellett tovább menekülnöm. A következő helyen, a lépcsőknél majdnem leestem a mélybe, de sikerült visszahúzódkodnom. Balra egy tűzokádó sárkányszobor próbált megállítani, de egy óvatlan pillanatban elfutottam mellette. A lépcső fordulójában sejtettem hogy valami turpisság vár rám, ezért úgy mentem rajta keresztül, hogy még véletlenül sem léptem a kő közepére. Lent egy csontváz koporsójából egy frankó sodronying tulajdonosa lettem, majd eljutottam a legfőbb gonosz kapujához, mely - mint azt az ott tanyázó kis zöld kreatúrától megtudtam - csak akkor nyílik ki, ha már meglátogattam a Királyt. A démonhoz hát nem jutottam be, viszont ott volt az ominózus varázsló-könyv, melyet gyorsan elutalajdonítottam az állványról.



● **"Oh, micsoda erkölcsi fertő!"**

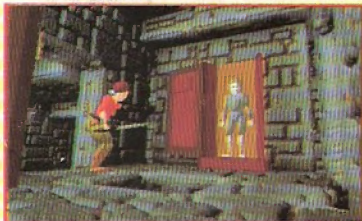
A csodafegyver egyik hozzávalója tehát már meg is volt. Egyelőre távoztam a katakombákból. (Visszafele az ellenkező irányú lépcsősoron mentem.) Elvittem a könyvet a sziklakörhöz, majd ellopam a kolostor szent relikviáját az oltárról, a csontot. A rámtámadó szerzeteseket persze könnyűszerrel a másvilágra küldhettem volna, de inkább a könyvtárból nyíló lyukon keresztül a katakombákban át távoztam. Az egyik kezemben a könyvet, a má-





● A démon vendégszeretetére igazán nem lehet panasz.

síkban a csontot tartva beálltam a sziklakör középe-  
be, s miután beleolvastam a könyvből, hatalmas víz-  
lámlások középtéte megőrtöt a varázslat, s a csont  
segítségével immár a szent tűz fegyvere volt a birtok-  
om. A láng segítségével gyorsan kiirtottam a  
faluból az eddig halhatatlan démonokat, majd  
visszattem a váróronban, le a katakombákba.  
Megkerestem azt a termet, ahol a démon az orgáit  
szokta tartani (az öngyakugat félreértelmeztem módon  
simogató helyekről nem nehéz ráismerni). ahon-



● **„Ézt a sodronyínget mintha rám szabták volna.”**

nan egy folyosó vezetett tovább, lefele a Királyhoz. A Király termében nagy ámulatoma a saját hasonmásom kelt életre. Gyorsan észbe kaptam, mert a képem, mint természetes ez is az életemre tőn. Néhány kardcsapással tehát megropogtattam még frissiben a csontjait, mitől erőlenül rogyott össze. Odaplétem a Királyhoz. A Király maga is már csak egy csontváz volt, ám ő a barátságos fajtából, s áldását adta a tevékenységemre.

Immár akadálytalanul léphettem be a már egyszer látott hatalmas terembe. A lépcső alján összeszedtem minden bátorságomat, s kívártam, hogy mi történik, miután a lány ismét kiemelkedett a medencé-

ból. Legnagyobb meglepetésemre a démonok fejedelme - továbbra is gömb formájában maradvra - barátságosan az asztalához invitált. Miután helyet foglaltam, a Démon Lord felvette igazi alakját, majd a legjobb borából hozatott nekem. Miután felvilágosított, hogy milyen hatalmas és tökéletes is ő és az ő világa, egy kis egyezségért ajánlott nekem cserébe azért a kis értéketlen csontot a kezemből. Választhattam



● A démonok fejedelme sárkány képében eredt utánam.

alaposan elpáholnak, majd kiakasztanak valahova minket. Ezekről a helyekről viszont még könnyen kiszabadulhatunk. Kellemetlenebb dolog az, ha békává változtat minket a varázsló (ha nem lovagként



● **“Ebben a kellemes környezetben végre kipihenhetem magam.”**

a kéjjel teli romlott örök élet, és a – legalábbis a démon szerint – biztos halál között. Majd ha meszet ettem, akkor választom ez utóbbit, gondoltam, s odaadtam a csontot. A démon valóban gentleman volt s hamarosan egy kényelmes ágyon a legszebb kőjőni között találtam magam. Hmm... Hogy gyerekek is olvashatják eme sorokat? Meg hogy egy igazi lovagtorénétnek nem illik így véget érnie? Nos, ez igaz, tehát térjünk vissza piszkos gondolataimból a valóságba, az egyvezségre.

Természetesen igazi lovaghoz illően, nem törődve az egyezséggel felálltam az asztaltól, s uthagytam a démonot. Ötszont úgy tűnt tartani kívánja magát a szerződésünkhöz, s sárkány alakját felvéve, gyilkos tüzet fújva nekem támadt. En persze ezt viszonoztam a csontból előtört szent lánggal. Gigászi küzdelem után végül a démon kilehellte a lelkét. Odarohantam a várkastál alól felszabadult lányhoz, s végre együtt távozhattunk a romokban heverő rossz emlékeket idéző Tirichből.

Ez volt a legegyszerűbb megoldás a végigvitelhez. A játékban azonban sok más váratlan esemény is előfordulhat ezekhez következők most néhány tipp. Néhány helyen a démonok előfordulnak.



● A 928-as év sodronying szabását a Burda is megírja velhető.

problánk a kastélyba bejutni). Ettől nem kell megijedni, csupán el kell ugrálni a kastély mellett lakó rusnya boszorkányra, aki örömmel megcsókolja a régóta várt herceget. Útnak során több helyen is tudunk bújni üldözőink elől például hordók közé, vagy egy szekrénybe stb... Az egyik leglátványosabb menekülési módszer az, ha becsaljuk az üldözőnket a templom melletti házba, ahonnan mi a tűzhelyen át, a kéményen keresztül távozzunk. Előfordulhat, hogy egy alapos verés után hősünk elég romlott állapotba kerül. Ilyen esetekben a legörvénibb úton keressük fel az istállót, ahol a szalmán elterülve kipihenhetjük a fáradalmainkat. Ezzel persze még korántsem említtetem meg az összes kis csejt vagy jelenetet, hiszen a játékra jellemző, hogy mindig újabb és újabb kihívások várnak a következők megtáratására.

Vári Zoltán

576

kétféle

ÉRTÉKELO

ECSTATICA

KIADJA: PSYGNOSIS

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

PITE

KORREKT

KEMÉNY

összehatás

96%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 1MB VIDEO: VGA CPU: 386  
CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



1986-ot írtuk. A Földön kialakult politikai helyzet egy világűrbeli atomháború kitörésével fenyeget, mely az egész emberiséget elsöpörné. Ekkor azonban egy másik világból idegen lények, a Krellianok beavatkoznak a konfliktusba, s békét hoznak a Földre. Új technológiákat hoznak át, s ismertetik eredményeiket az orvosok, a hadsereg terén is. Az emberiség úgy tűnik, virágkorát éli. Am egyszer csak hirtelen távoliabb naprendszerek andoni kolóniáinak nyoma vész. Ertetlenül áll mindenki a kérdés előtt: vajon mi ennek az oka? Hamarosan



Live From Ontario WKTV



Tudós érkezik a kolóniákról.

valójában egy magányos túlélő érkezik, aki felhívja a Krellianok játékonyságának valódi okát: az emberiséget megfosztja a protein tartalmú csemegének kíváncsi természetéről. Amint leereszkedsz a harcjárművedbe, a Krellianokkal való háború féltelmetes valósága nem tudja legyőzni a szívedben uralkodó gyűlöletet...

## CSAK EGYETLEN CÉL VEZÉREL: A MEGTÖRLÉS

Nem, kedves olvasó, ha eme kis történet után úgy érzed, Te is részt akarsz venni ebben a harcban, s el akarod foglalni egy ilyen űrhajó pilótaszékét, úgy nem kell mást tenned, mint megvásárolni a Gremlin



A gyár körüli silókat jobb, ha csak távolról szemléljük.



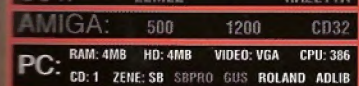
Íme a dokk még egészen... Már nem sokáig.



A teher-konvojok kilövése nem túl megerőltető feladat.



A Krellian vadászgépek sok izasztó percet okoznak.



Nem számítom meg a játék zenéiről és hanghatásairól, pedig azok sem mindennapiak. A zenét a szakma egyik díjnyertes híressége, Chris Adams szerezte. Az tehát mindenki számára is, hogy a játékok egy profi gárdával kovácsolták össze, s valóban nem csak látványban nyújt sokat, hanem maga a játék is remek szórakozást biztosít. A Gremlin állításait azonban egy kicsit túráznak tartom, miszerint a legjobb játék a világban, meg hogy az ember képtelen bármi mást csinálni, amíg a játékok nem teljesítette. Maradjunk annyiban, hogy az egyik, legszebb szimulátor, s egyben egy kitűnő akciójáték is.

Vári Zoltán

Interactive legújabb PC-re készült játékát, a Retributiont. A cég már a reklámkampányában sem titkolja, hogy nagy sikert vár ettől a játéktól, hiszen igen sok pénzt és sok éves munkát fektetett bele. Miután teszteltem a játékot, úgy érzem, ez az elvárásuk jogosnak mondható. A szimulátor/akció stílus rajongói számára ugyanis ez egy igazi nyitni fali! A programot voltaképpen a Comanche-hoz lehetne a leginkább hasonlítani, hiszen a játék lényege nagyjából ugyanaz, s ez a program is ugyanolyan real-time

## MIRE SZÁMÍTSUNK?

A CD-s verzióban 11 hadműveletben, azokon belül több mint 50 különböző küldetésben vehetünk részt, míg a floppy-s változatnál 7 hadművelet 30 misszióból vehetjük ki a részünket. Küldetéseink persze eleinte csak egyszerű pusztításból, mint például áruszállító konvojok felrobantásából, proteint feldolgozó gyárak megsemmisítéséből áll, de később már keményebb felada-



## ÉLET-HALÁL HARC A FÖLDÖNKÍVÜLIEKKEL

# RETRIBUTION



Íme a dokk még egészen... Már nem sokáig.



A teher-konvojok kilövése nem túl megerőltető feladat.

landscapes generating technológiát használ. A grafika minősége azonban minden eddigi hasonló játékot felülmúl, a cég állítása szerint a játék a jelenlegi legfejlettebb terep generáló technikával készült. A grafika felbontása mindenesetre még egészen alacsonyra, mint például egy völgybe ereszkedve is teljesen élvezhető marad. A tereptárgyak és az objektumok is igen részletesen vannak kidolgozva, szépen vannak mozgatva, s nem egy közölköző animálva is van: a gyárkémények füstöt okádnak, vagy a kiszabadítandó menekülő tudósok segítségért könyörögnek. Mindemellett a CD-s verzió hangulatát - az introban és a cselekmény során - a szinte már elmaradhatatlan rendelt grafikai animációk is emelik.

lok is vannak, mint például menekülteket kell kiszabadítanunk ellenséges területekről. Persze a Krellian hadihajók folyamatosan meg fogják keseríteni az útunkat, hiszen nem csak összeviszva repkednek, hanem mondhatni intelligensen támadnak, tehát az egyre későbbi missziókban már nem csak az ügyességünkre, és a reflexeinkre lesz szükség, hanem előzőeken túl kidolgozott támadási stratégiára is. Ezen kívül a hőkövetős rakétákat kilövő silók is igen kártevően hatnak pajzsunk állapotára, ezért ezeket ha tehetjük, legegyszerűbb, ha elkerüljük.



A Krellian vadászgépek sok izasztó percet okoznak.

Nem számítom meg a játék zenéiről és hanghatásairól, pedig azok sem mindennapiak. A zenét a szakma egyik díjnyertes híressége, Chris Adams szerezte. Az tehát mindenki számára is, hogy a játékok egy profi gárdával kovácsolták össze, s valóban nem csak látványban nyújt sokat, hanem maga a játék is remek szórakozást biztosít. A Gremlin állításait azonban egy kicsit túráznak tartom, miszerint a legjobb játék a világban, meg hogy az ember képtelen bármi mást csinálni, amíg a játékok nem teljesítette. Maradjunk annyiban, hogy az egyik, legszebb szimulátor, s egyben egy kitűnő akciójáték is.

Vári Zoltán



# Dr. Radiaki

Doom Klón. Mint a nyulak, úgy szaporodnak napjainkban a Doom-szerű játékok. Azt hiszem két kezem kevés lenne megszámolni, hány Doom stílusú anyag jött/jön/fog kijönni ebben vagy a jövő évben... Ritkán hagyom, hogy rátelepedjen egy ilyen winchesterre, de most ez történt. Valószínűleg már véletlenszerűen tehettem fel (án szíveskevertem valamelyik kalandjátékkal) - de ha már itt van, ejtek pár szót róla. Mint mondtam, a program sokban megegyezik a Doommal, de a színvonalát - természetesen - nem éri el. Ertem ez alatt mind a falak és a táj megrajzolását, az ellenfelek sokszínűségét, a fegyverek arzenálját és a zenekethanghatóságait. Hiányzott az állandó akció, amit a Doomból megszokhattunk - sokszor percig csak a hullák között bolyongtam, mire elém ugrott egy szál katona. Nem fröcskölte tele velem minden percben a cipőm orrát, nem hallottam mindenfél halálhörgést mialatt a falhoz lapulva lettem be egy-egy terembe. Az ellenfelek se valami sokfélék - a harmadik szintig alig találkoztam mással, mint katonákkal, egerekkel (lehet, hogy patkányok voltak), és elvétve mutáns kigyó-emberekkel. Egyszóval a Doomhoz képest meg kell ejednie egy jó közönség osztályzatát.

Hangok terén relatív egész sok beszéd van benne, de sajnos csak az alapvető hangkártyákat ismeri



● Még ha szerényen is, de itt is csurog-csöpög a paradicsomlé.

tel - s ráadásul, akinek Gravise van, az még emulátorral sem képes "szóba" bírni a programot (esetleg néhány verszégény SB zenét csiklandozhat ki). Különös igénye nincs, a jég hátán is megélt programról van szó. A billentyűzetren 1-6-ig válogathatunk hatalmas fegyverarzenálunkból, az "I" billentyűvel eltüntethetjük a életérönket, fegyverünket, szö tartalmazza táblát a képernyőn, az "M" gombbal pedig tőröképet kérhetünk. A setup-ba az "Esc"-pel bármikor beugorhatunk, menthetünk/tölthetünk, állíthatjuk a nehézségi szintet (bár nekem mindig visszazugrott "hard" ra), változtathatjuk a kidolgozás minőségét. Akinek kedve van, az játszhatja egerrel is.



● Ez lenne a doki? Igen sajátos jelmezbe bújt az öreg.

A történet egészen hihetetlenül egyedi, minden addigi képzeletet felülmúló, akár egy (mit egy? akár három!) könyvet is megtöltő műretek. Hogy mi ez? "1963. Dr. Radiaki, az árált tudós eldugott kis szigetén olyan nukleális fegyver készítésébe fogott, mellyel az egész világot lejegházhatta. Már csak napjai vannak hátra az emberi-

ségnek... A szigetet megközelíteni teljesen lehetetlen - vagy mégsem? Mack Bannernek sikerült egy tengeralattjáróval a szigetre utaznia, hogy ott végezzen az örült professzorral, Dr. Radiakival. Nem fél szembeszállni a sok száz fős zsoldossereg-



● A kard is ér annyit, mint egy jó gépfegyver.  
Közelmenvék, nyíssz-nyíssz, s már kész is.

gel, ami az egész szigetet biztosítja! Nem fél szembenézni a genetikai mutatókkal, melyek a legvárhatóbb helyeken tűnnek fel! Nem fél a ninják szurakénjéit, bátran szembenéz a géptyűrverek tortoklattiával, nekiugrik a legvadabb kigyómedermek is! Igen ez ő, Mack Banner, aki egy százasból ütövel a hóra alát szál harcha Dr. Radiaki fanatikus seregével." A cél csak egy: őlni és őlni, lekasabolni mindenkit, aki az utadba kerül, fröcsögni a vére a szemetéket! Gyűjtsd be az összes felletelő fevgvert a szigeten, hogy könnyebb legyen



● Torkolztűz, repkedő hüvelyek, vérükben fuldokló mutánsok... azért vannak tetszefős jelentek itt is.

gyen a dologd - s ha még ezek után sem sikerül eljutni Radiakíhoz, akkor... Akkor majd segíték rajad. Az ilyen játékoknál sosem volt felkészítésmegfurdalásom, ha egy picit csaltam... Na lássuk, hogy is megy ez a Radiakibban: Nortonban lépjünk be F4-gyel valamelyik "save\_ p.sav" kiterjesztésű file-ba (84 byte a hossza). Ezután lépjünk a 38. karakterre, nyomjuk le az "Alt"-ot; s üssük be a numerikus billentyűzetet mondjuk, hogy 0250. Ekkor távozzunk az eddig itt álló karaktert, majd mentünk ki. Betöltve ezt a játékállást 250 leso az életünkön. Így - talán - nem fogja az ember negyed ár múlva kiadni a format c: parancsot.

**Koronczai Gáspár**

**576 KByte ÉRTÉKELO**  
**DR. RAPIAKI** KIADJA: MERIT

grafika

hang/zone

**készíthetőség**

k i h i v á s

\_\_\_\_\_ PTE \_\_\_\_\_ KONKERT \_\_\_\_\_ KEMEN

**58%**

C64: I MEZ KAZETT

AMIGA:	500	1200	CD32
--------	-----	------	------

RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386

FC. CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADL



2. rész

# A game to die for!

## Dream Web

A tábornok ott feküdt előttem, egy többmázsás óka alatt. Azonnal szörnyethalt, mikor a fejére vettem. Még szép. A belőle felszabaduló Hálómegia hamar megtált, és visszarepített a Hálókörhöz. Tőlük megtudtam, hogy következő állomásom egy sikeres üzletember, korunk vállalkozója, az utcáról telefonáló, zebráról lég-



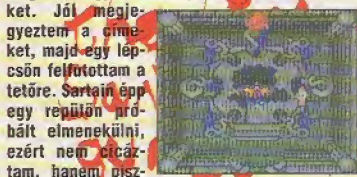
párnas autójának riasztóját állítygató, Barti-típusú, gensebbesettel előállított halálveséssel rendelkező Mr Sartain lesz, aki ráadásul egyik ismerőspámból is közel áll (micsoda szégyen). Nem tévedtem (egy ilyen mindig szívesebben... na mindegy), hanem megkerestem a megfelelő ajtót és visszateleportáltam ebbe a mi kis villá-



gunkba. Elhúztam Edenhez, mivel ő volt az egyetlen, akiről el bírtam képzelni, hogy találkozhat gazdag emberekkel is, nem csak olyan szakadtakkal mint én vagy Louis. Megérzésem helyesnek bizonyult, mivel Eden ágyán rábukkantam a csaj (nem szép így beszélni az egyetlen nőről, aki törődik velem, de istenem, ilyen a természetem) határidőnapjára, melyből egy pillanat alatt lehívtam a Sartain Industries címét. Mivel valószínű volt, hogy ilyen helyekre nem lehet csak úgy becsúszni, ezért hazavittem a nappaliban fekvő Cartridge-ot, amin megtaláltam a biztonsági aj-

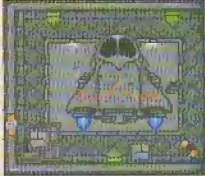
Visszatérve az eseményekre: elsíattyogtam az irodához, majd az imént megszerzett ajtónyitó kóddal gond nélkül be is jutottam. Mivel egyik ajtó sem akart kinyitni, bárhol próbálkoztam, ezért az egyre természetesebbé váló mozdulattal szétlöttem a központi számítógépet. Úgy látszik, a megérzéseim egyre jobbak, mivel csakugyan kinyitott a lift ajtaja. Beléptem, majd felmentem vele az emeletre. Amint kinyitott az ajtó, máris megpillantottam Sartaint, valamint két testőrét egy-egy

nagykaliberű fegyvereső mögött, melyek egyenesen rám irányultak. Tudtam, hogy a tülerő miatt nincs időm a saját fegyveremet használni, ezért inkább az Alomhálón talált varázsközhöz nyúltam. Ezek ereje visszaverte a rám leadott lövéseket, melyek így magukkal a testőrökkel végeztek, legalábbis az egyikkel. Hogy meghalt-e, azt nem tudtam kitapintani a nyakán, azon egyszerű oknál fogva, hogy az egész emberből egy kéz maradt, meg egy csúnya folt a szőnyegen, a falakon, és úgy általában az egész emeleten. Nem is próbálkoztam tehát mesterséges légréssel, hanem Sartain után indultam. A folyosón egy aaktáskába botlottam, melyben fontos adatokra leltem a Hetek még életben maradt tagjairól. Megtudtam keltejük címét, valamint azt, hogy egyikük túl gyengének bizonyult, ezért a többiek úgy döntöttek, megölik, hogy ne veszélyeztesse a saját erejüket. Jól megjegyeztem a címet, majd egy lépcsőn feljutottam a tetőre. Sartain épp egy repülőn próbált elmenekülni, ezért nem célzhattam, hanem pisztolyommal szétlöttem az egész gépet. Magam is meglepődtem, mert nem hittem volna, hogy kis kézfegyveremben ekkora erő van, mert az az egy lövés apró darabokra tépte az egész szerkezetet, én pedig újra a Hálóra kerültem. Az örök elmondták, hogy kevessem meg Chapel (akit a többiek a lakásába rejtett bombával akarnak megölni), aki esetleg segíthet nekem. Ha esetleg túl későn érkeznek, folytassam a sort Underwooddal, akit viszont egy tengerparti házban őriznek, igen szigorúan.

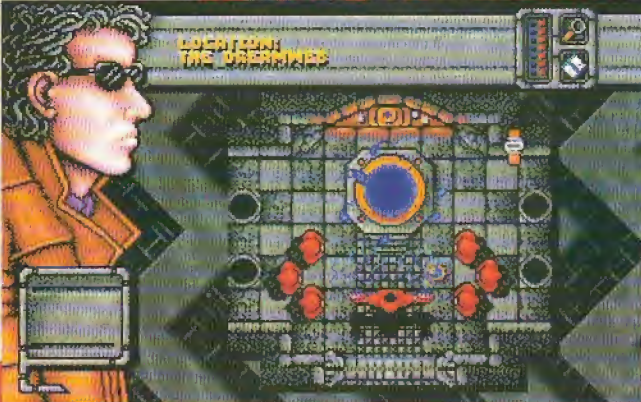


Nem volt szerencsém. Miután a parkolóban (ahol ébredtem) felvettem a drotvágót, elsiet-

tem Chapel házához. Mit mondjak, nem lehetett kicsi az a bomba. Az ott lebzselő zsaru elmondta, hogy a hoittestnek még csak nyomát sem találták. Azért én bemásztam a falon a ház romjaihoz, ahol egy cartridge-ot és egy templom képet találtam. Az épület ismerős volt, tudtam is, hogy fontos a neve, de sehoggy sem jutott az eszembe... Mivel a piszkos melót már elvégezték itt helyettem, nem volt más dolgom, mint elmenni a csónakházhoz, ahol Underwoodot őrizték. A korlátnak egy darabja kilazult, a földön feküdt, ezt magamhoz vettem. A ház előtt egy lézerágyú állt, mely minden behatolási kísérletet hatékonyan tudott meg-  
híúsítani. Nem is próbálkoztam hát vele, inkább megkerestem a kapcsolódobozát (nem volt könnyű, mivel majdnem teljesen beborította a homok). Letöröltem, majd a nyílásba illesztettem az előbb talált fémrudat és felfeszítettem a dobozt. A sok csupasz vezeték láttán támadt egy ötletem. Hazaszaladtam, hoztam egy poharat, majd a parton található csónél vizet töltöttem vele, amit aztán ráöntöttem az áramkörökre. Sikerkült véglegesen ártani a lézernek, mivel azonnal felrobbant, sőt a ház egy részét is magával vitte. Így már könnyen bemászhattam a lakásba, ahol elég megrázó látványban volt volt részem: Miss Underwood teste deréktól lefelé szétrocsoldott, és a szerencsétlen hozzám könyörgött, hogy lőjem le. Anyyira azért nem sajnáltam, hogy ne lőjem szét a fejét...



Sajnálattal kell közölnöm olvasóinkkal, hogy a napló többi része megsemmisült egy szerencsétlen baleset folytán, ezért a történetet már Önöknek kell befejezniük... Na elég ebből. Valójában az történt, hogy a játék CD-ROM változatában ha eddig eljutunk, a Hálóról ugyanide fogunk visszajutni, Underwood még él, újra le kell lőnünk, majd a Hálón nem tudunk több ajtón bemenni, tehát a játék elszáll. Tanulság: aki nem olvassa az 576 Kbyte-ot (ejnye-bejnye), az szív egy nagyot, ha megveszi a CD változatot. A lemezes változatot nem állt módunkban tesztelni, de igen valószínű, hogy ott is hasonló a helyzet. Ha tényleg ez az ábra, akkor az EMPIRE égni fog, mint a Reichstag.



Ancy



# KARÁCSONYI AKCIÓ!

## NOVEMBER 10-TŐL DECEMBER 24-IG!

# EZ

## A MI KARÁCSONYI AJÁNDÉKUNK!

SEGA MEGADRIVE	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
CHESTER CHEETAH 2	8900	6500
MICRO MACHINES	8900	8000
NHL HOCKEY '94	7900	6000
SONIC 3	9900	8000
NBA JAM	9900	6000
PETE SAMPRAS TENNIS	8900	6000

SUPER NINTENDO	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
JURASSIC PARK	9900	8500
ADDAMS FAMILY 2	5500	4500
NBA JAM	9900	7500
PILOT WINGS	6900	5000
ZOOL	7900	6500
PUSH OVER	5500	4500
MORTAL KOMBAT	9900	6000
OUT TO LUNCH	9900	7000
TROLLS	7900	6000

C64 LEMEZ	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
BLUES BROTHERS	999	700
DYNASTY WARS	999	600
SUBURBAN COMMANDO	799	700
DALEK ATTACK	799	700
ELVIRA 2	999	700
LETHAL WEAPON	799	500
TROLLS	899	600
LEMMINGS	1999	1700
KIDS PACK	999	700
(Postman Pat, Popeye 2, Sootys Sweer, Woombles, Dracula, Super Ted)		
POPEYE COLLECTION	999	700
(Popeye 1-2-3)		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	700
(Postman Pat 1-2-3)		

### COMMODORE JOYSTICKOK



**FREEWHEEL**  
3999.-



**LOGIPAD**  
2999.-



**SPEEDMOUSE**  
2999.-



**SUPERCHARGER**  
1499.-



**DELTA RAY**  
1999.-



**FOOTPEDAL**  
2999.-

### PC JOYSTICKOK



**EDGE II**  
2999.-



**FLIGHT MAX**  
5999.-



**G-FORCE**  
7999.-



**FX 2000**  
2999.-



**COMMAND CONTROL**  
3999.-  
+BLAKE STONE játék



**PC OPTIX**  
5999.-



**PC PROPAD**  
2999.-

# SZUPER ÚJDONSÁG

## CSAK SZIMULÁTOR RAJONGÓKNAK!

EGY KÁBEL, AMI LEHETŐVÉ TESZI MINDEN AMIGA TULAJDONOSNAK,  
HOGY ANALÓG JOYSTICKOT CSATLAKOZTASSANAK A GÉPÜKHÖZ.

Ára mindössze:  
**999.-**



## Az **576 KByte** eddig megjelent játékprogramjai



### A KASTÉLY

Nézz a halál szemébe!

**999,- Ft**



### TETRIS ÉS KIKUGI

Tedd próbára türelmed és kitartásod!

**699,- Ft**



### NO LIMIT

Porsche, szerelem, száguldás!

**999,- Ft**

## ES A LEGUJABB C64-ES SZENZÁCIÓ:

### LONG LIFE



A legnagyszerűbb verekedős játék a C64 történelmében.  
Specialítások: 2 játékos üzemmód,  
digitalizált hanghatások, speciális mozgások, titkos kódok.  
Óriási dobozban, az egyik legbiztosabb karácsonyi ajándék!!!!

**Ára csak 999,- Ft.**

Kaphatók az 576 KByte shopokban, illetve postán is megrendelhetők az újság Csomagküldő Szolgálatánál (1389 Budapest, Pf.: 132.)

## THE PARTY '94

December 26-31-ig Dániában, Herningben kerül megrendezésre az év legnagyobb Amigás, PC-s, C64-es demo party-ja kb. 4000 résztvevővel a világ minden tájáról, fantasztikus versenyekkel és programokkal.

**Most te is ott lehetsz!**

Az utazással kapcsolatos információk és jelentkezés: 185-75-75 (Petroff).

## Az **576 KByte** keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

## Ne szalaszd el a **LE**hetőséget a **FE**lemelkedésre!

## NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!

**Ha 1994 december 20-ig** legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti, győri vagy pécsi **576Kbyte Shop** választékából.

A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek.

## Megrendelő

**E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G**

Kedvezményes előfizetési díj:

- |                          |              |         |
|--------------------------|--------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | negyed évre: | 600,-   |
| <input type="checkbox"/> | fél évre:    | 1.200,- |
| <input type="checkbox"/> | egy évre:    | 2.400,- |

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot \_\_\_\_ példányban

Megrendelő neve: \_\_\_\_\_

Címe: \_\_\_\_\_

Írányítószám: \_\_\_\_\_

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



**COMGAME GM**

1389 Budapest,  
Postafiók 132.









# h ó n a p d u m á j a

**Hogyan főzzük meg őseinket? - avagy hogyan csikarjuk ki karácsonyra, azt amit akarunk?**

Nemsokára jön a Jézuska, s a legszebb családi ünnepre való készülődés, még a legjózanabbul gondolkodó apukák agyát is rózsaszín köddel vonja be. Ilyenkor még a sok évi átlagot alulmúló bizonyítványt sem látják olyan sötéten, mint amilyen a valóságban, a szigorú atyai szívek körül olvadozni kezd a következetesség jégpáncélja és bármire rávehetők egy kis fondorlattal. A legfontosabb szempont: elhíttetni kedvenc ösüinkkel, hogy amit akarunk, az neki jutott eszébe először, vagy azt hogy ettől megtáposodunk matokból, vagy azt, hogy igazából neki nagyobb szüksége van arra a PC-re, SVGA-ra, CD-meghajtóra, Nintendóra vagy fityfenére, amire fáj a fogunk.

*Hogyan szerezzünk...*

**- CD-ROM-ot?** Papa, papa! Nem hallod, hogy recseg ez a szalagos magnó? Ugye milyen jó lenne, ha nem sercegné túl a félcentis por a fejen a zenét? Nem? Tök jó volna, ha ezen is úgy szólnának a Beethoven/Doors/Beatles zenék mint a Károly bácsinál, nem? Tudod, a nagy új férjénél, aki műlkor kiverte a fogadat, mert nem akartál füvet nyírni?! Neki van már olyan CD-je, ami azokat az ezüstsíznű lemezeket forgatja, azok sose mennek tönkre! Mindig ugyanolyan a hangjuk! Papa, nem akarsz venni egy ilyen karácsonyra? Gondold el milyen kafa lenne azon hallgatni a lemezeit... Meg különben is, a Jézuska tesójának a 6. B-ből több mint száz CD lemeze van, és ő biztosan adna kölcsön. Húúú, papa nem olvastad az 576-ban, mennyi CD-s játék van már PC-re? Tök kafák, beszélnek, meg olyanok mint a film, és szuperjók. Tudod mit, papa! Ne is olyan zene CD-t vegyél hanem CD-ROM-ot! Hadd egye a penész a Károly bácsit! Azon aztán lehet zenét hallgatni, fotó CD-t nézegetni, meg ha esetleg véletlenül valami CD-s játék kerül a házhoz, az is fut rajta... meg ezen vannak ám olyan cicis nénis CD-k is...

Persze, ha az első ráдумálás nem sikerül, próbálkozzunk újra (utolsó időpont: dec. 22.), magyarázzuk el, hogy ez a jövő, s ha külön akarna fotó és audio CD-t venni, azt negyven alatt nem üszné meg, de így megvan tizenötből.

**- Nagyobb winchestert?** Helló, apa! Húúú, ha velem lettél volna Balázs papájának a munkahelyén! Olyan klassz izé, táblázatkezelő programcsodákat mutatott, te! Gondold el, papa: az egész cég, amelybe a Gergő papáját, egy haverját plusz az anyósát alibiből felvették, ilyen gépen készíti el az összes papírmunkát! Te is csinálhatnád így. Anyunak sem kellene naponta átesnie a számláidon, bizonylataidon, elemzőtábláidon, s neked is jutna időd néha egy-egy kártyapartira a régi haverokkal. Te apu, ez nagyon bizalmas, de én meg tudom szerezni ezt a frankó báziskezelőt kéz alatt a Gergőtől... De erről senkinek! Minden papírod gépen lehetne és anyu is megnyugodna. Ja, van még egy kis apróság, de nem komoly: a program 50 mega installálva, s így nem igazán fér fel a 40-es vinyómra... Papa, úgyis itt a karácsony, vegyünk már egy 340-est...

Vigyázat, nehogy áttündítsük a ló túlóldalára, mert a kedves papi úgy beleeshet a számítógépes adatfeldolgozásba, hogy csak sátoros ünnepeken juthatunk hön szeretett masinánk közelébe...

**- Sok millió színű videokártyát?** Hé, fater! Oké, hogy vetted azt a CD-ROM-ot, de mit ér a TrueColor képekkel a 256 színű Tridentemmel, he? Meg a fotó CD-id, amit a múlt hónapban csináltattál, azok is pocsekók. Végy már egy tizenhét millió színű, VESA Local busos, Windows gyorsítókártyát, különben kaki az egész!

**- Gyorsabb CPU-t?** Üristen, papa! haliga... hallod a ciripelést a gépben? Neem? Hogy lehet az? Figyelj csak! Ugye hallod? Még most se? Akkor mosasd ki a füledet! Ez nem vicc! Ugyanis ÉN hallom a ciripelést, és ÉN tudom, mit jelent! Hé, most hova mész?! Várj még egy kicsit! Lehet, hogy életveszélyben vagyok! A számítéktanártól tudom, hogy a régi 286 és 386-os processzorok egy év után tönkremehetnek és felrobbanhatnak, és akkor repül a winchester, a VGA kártya, a floppy meg a táp és felrobban az egész és... És ha ott vagyok, a kiugró CD-ROM lézersugara elégeti a szaruhártyámat, a ramok az orromon át nyílegyenesen az agyamig hatolnak, a CPU izzó darabkái elégetik a hajhagymáimat, a monitor szilánkjai a nyakamba állnak, a sísztégó képcső meggyújtja a függőnyt, leég a házunk és mindennek vége! Ezt a sorscsapást te sem viselnéd el! Papaaaa, vegyél egy 486dx66-os procitititit...

És még utoljára egy jó tanács: ha lehet, sülttyesszéked jó mélyre ezt a számot - vagy legalább ezt az oldalt -, hogy véletlenül se kerüljön szüleitek szeme elé.

*Koronczai Gáspár*



Van egy olyan érzésem, hogy az Amigát kezdik a cégek a C64 színvonalára lealacsonyítani - hogy ez valamilyen tudatos piacleépítő politika szüleménye-e, azt nem tudom, de hogy szégyenletes tevékenység, az tuti. Ennek a folyamatnak egyik ékes példája a Daze Marketing által terjesztett kórság, a **BUBBLE GUN** Amiga 500-as változata. A játékot elnézve nekem a C64-es két korszaka jutott eszembe: a kezdeti és a hanyatló évek időszaka. Amikor a spritemozgások kidolgozása a tudás/igényesség hiánya miatt olyan szögletes volt, hogy az emberkéink olyan "paraolimpián" ugráltak a platformokon, mintha mágnesalpú cipőben lettek volna és a tépadtólól nem tudnának elszakadni (mint itt is). A hangok meg valami repedt fazék csörömpölésére hasonlítottak (jelen esetben is), a végrehajtandó feladatok primitívségéről és az ellentétek minimális képzőőerőt is nélkülöző mivoltáról nem is beszélve (ismételtén lásd a fenti programot). Hogy nem sóprik el a szégyenérzet méteres hullámai az egyébként színvonalas programjairól ismert céget.









# NASCAR

**SZÉDÍTŐ SEBESSÉG, MINDEN MÁSODPERCBEN ÉLETVESZÉLY, S MINDEZ 500 KÖRÖN KERESZTÜL!**



• No azért LORES módban is "tűrhető" a grafika.

Esc-pel kiszálva természetesen most is van lehetőség az események visszajátszása, s azok megtekintésére a létező összes kameranézetből.

A lemezen a játékon kívül találhatunk még egy letehető jó szórakozást nyújtó kis programot, a **Nascar Paint Shop**-ot. Ezzel ugyanis mindenki izlésének megfelelő reklámokat rakhat a kocsijára, illetve az ellenfelek gépeire, vagy aki tehetségesebbnek érzi magát, akár kisebb "festményeket" is pingálhat az autók oldalára, tetejére.



• A verseny is élvezetesebb ilyen szép pályákon.

A Nascar Racing legalább olyan mérföldkő a szimulátorok terén, mint az IndyCar volt. Nem csak grafikájával, hanem élethűségével, az ellenfelek intelligens mozgásával, eredeti hanghatásaival jelenleg ő a legjobb autószimuláció PC-n, s amíg a Papyrus el nem készíti egy újabb játékát, addig ez valószínűleg így is marad.

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

KIADJA:
NASCAR VIRGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

összhatás

93%

C64:
LEMEZ
KAZETTA

AMIGA:
500
1200
CD32

PC:
RAM: 4MB
HD: 5MB
VIDEO: SVGA
CPU: 386+
CD: 1
ZENE: SB
SBPRO
GUS
ROLAND
ADLIB

Sebesség, amikor szinte már minden második futásban foghatóak a különböző műholdas TV adások, főleg a EuroSportnak köszönhetően, egyre több olyan sportágot ismerhetünk meg, amelyekről kis hazánkban különböző okoknál fogva eddig csak néha egy-egy kis hírfoszliant találunk. Ilyenek példának okáért az USA-ban rendkívül nagy népszerűségnek örvendő **NASCAR** autóversenyek. Európai szemmel első ránézésre kicsit talán furcsa lehet, hogy mi az izgalmas abban, hogy néhány felspécizett járgány egy egyszerű kör alakú pályán többszáz körön keresztül üldözi egymást. Am aki már végignézett egy ilyen közvetítést, mindjárt megértette, miközben emberpróbáló, hihetetlenül veszélyes, s izgalmas sport is ez. 680 lóerős motorok dübörögnek a kocsikban, melyekben a verseny alatt szinte egyszer sem megy a kilométeróra 200 km/h alá. Az autók néha centiméternyire húznak el egymástól, s a vezetők részéről elég egyetlen figyelmen kívül hagyás pillanat, s a kocsit - fűtülve pilótája akaratára - tengelye körül pörögve jár egy kerület egészen a következő palánkig. Szerencsére a



• A garázsban kiélhetjük kísérletező hajlamainkat.



• A hazai színekben versenyző Pontiac az élre tör.

valószínűleg nem is fogok ülni) Nascar gépkocsiban. Mindenesetre amikor elsőnek játszottam a játékkal, úgy csúszkáltam, mintha a pályát jégpáncéllal vonták volna be. Ez persze leginkább a túl éles kormánymozdulatok miatt volt, tehát később kicsit finomítva a vezetési stílusomon, már tudtam játszani, azt viszont még most sem tudom, hogy egyes sebességfokozatokban elinduláskor vajon miért farol ki annyira a gép. Bár lehet, hogy csak az a baj, hogy nem vagyok ennyi lóerőhöz szokva.

**RÖVIDEN A KEZELÉSRŐL, AZTÁN NYOMÁS...!**

Összesen kilenc eredeti, a valóságban is létező pályán versenyezhetünk. A főmenüben négy fő opció közül választhatunk: mehetünk egyszeri versenyen (**Single Race**), indulhatunk a bajnokságon (**Championship Season**), tesztelhetjük, és ennek megfelelően módosíthatjuk - a spoilerok dőlésszögétől fogva a benzintartály telítettségéig - autónk paramétereit (**Preseason Testing**), s végül játszhatunk ketten is, moden keresztül (**Multiplayer Race**). Mindemellett a **Driver Info**-nál a pilótákról kérhetünk le információkat, az **Options**-nél pedig a szokásos grafikai illetve nehézségi szint, stb beállításokat végezhetjük el. A játékból az

• És kérem ez nem állókép, ez maga a játék. (SVGA)



• Ilyen képeket eddig legfeljebb csak a Eurosporton láthattunk.

reális balesetek ugyan nem túl gyakoriak, az azonban tény, hogy nem múlik el Nascar verseny néhány kicsúszás, vagy "koccanás" nélkül.

## MAXIMÁLIS ÉLETSZERŰSÉG

Nem vajon hogyan sikerülhet egy ilyen atmoszféra átvinni egy számítógép monitorára. Volt már rá néhány próbálkozás, mint például a Bill Elliot's Nascar Challenge, de az már a maga idejében sem számított egy nagy durranásnak (legfeljebb GameBoy-on). Most azonban a Papyrus vállalkozott a megszámitógépesítésre, akiknek előző munkájuk - az IndyCar Racing - után joggal számíthattunk ismét egy ki-tűnő játékra. Számításaink bejöttek! Már az előzetes fotókból is látszik, hogy a grafika felülmúl minden eddigi mást, de a játékot betöltve gyönyörködhetjük ki magunkat csak igazán. Azon túl ugyanis, hogy a kocsikat és a palánkokat mindenütt hirdetésszövegek borítják, s még a pilóták bukósíksajja is tisztán kivehető, lehetőség van **SVGA** felbontás beállítására is, mellyel a grafika megközelíti a legújabb já-



SET THE WHEELS IN MOTION

# TRANSPORT



T  
Y  
C  
O  
O  
N

Úgy tűnik, én már csak MicroProse programokról fogok írni. Az utóbbi számok mindegyikébe jutott egy-egy fantasztikus szimuláció, s szerencsére a mostani sem kivétel. A Transport Tycoon, bár a szerzőgárda nem azonos, kimondottan a Railroad Tycoon folytatásának szánták. Az új szerző nevét érdemes lesz megjegyeznünk, hiszen **Chris Sawyer** két éves munkával csodálatos programot alkotott.

A játék 1930-ban kezdődik, amikor az emberek még gyalog vagy biciklivel közlekednek, a levelek, nyersanyagok és áruk pedig csak nagy nehezen jutnak el rendeltetési helyükre. Ebben az időben alakulnak meg a nagy fuvarozó vállalatok, melyek a lehetőségeket kihasználva hatalmas fejlődésnek indulnak, s óriási haszonra tesznek szert. A mi feladatunk természetesen az egyik ilyen vállalat irányítása és felvirágoztatása lesz.

A munka megkezdéséhez nyomjuk meg az út vagy sín gombot. Először a hiányzó utakat, vagy síneket kell megépítenünk. Itt egy kis nehézséget okoz, hogy a program magától nem a megfelelő irányú elemeket teszi le, ezt nekünk kell kiválasztanunk az eszközök közül. Az utak lefektetése előtt érdemes a terepet elegyengetni, hiszen az egyenes utak gyorsabbak és a járműveket is kímélik. Amint az út elkészül, jöhetnek az állomások, melyeket szintén az irányra figyelve kell megépítenünk. Az egyes állomások a tőlük legfeljebb négy négyzetre lévő épületek igényeit látják el. Közúton külön kell építenünk buszpályaudvart, ahol a személyforgalom bonyolódik és állomásokat, ahol a teherautók rakományát rakják ki-be. Vasúton ez egy helyen elvégezhető. Ha valamelyik állomásra rábökünk, megtudjuk, hogy ott hány utas és mennyi áru várakozik. A lakosok az egyes megállókat rangsorolják is (**Rating**) aszerint, hogy milyen gyakran érkeznek a járművek, azaz mennyit

Minden járműhöz egy kis ablak tartozik. Ezt vagy a járműre rábökve vagy a járművek listájából kiválasztva nézhetjük meg (ezek a listák a középső menügombokat megnyomva jelennek meg). Ebben az ablakban egyrészt folyamatosan nyomon követhetjük járművünket, bárhol is van a térképen, másrészt innen irányíthatjuk a sofőrt. Az ablak alatt a jármű státuszát, jobb szélén pedig a kezelő gombokat látjuk. A státusz vagy azt jelzi, hogy a kocsi a remízben áll (ekkor őt a kis piros zászlót megnyomva indíthatjuk útjára), vagy a célállomás neve jelenik meg rajta.

A kezelő gombok közül az egyikkel megnézhetjük a jármű adatait (mennyi a rakomány, milyen hasznót hozott ...), egy másikkal visszarendelhetjük a kocsit a remízbe. Az útvonalat a nyíl gomb lenyomása után adhatjuk meg. Ehhez először nyomjuk meg a **Goto-t**, majd válasszuk ki a következő célállomást. A listából egy megállót a **Delete**-tel törölhetünk, míg a **Skip** hatására járművünk kihagyja a következőt. A **Non-Stop** csak vonatoknál jelenik meg, itt valamelyik állomást jelölhetjük ki vele, s ekkor a járat addig sehol nem áll meg. A **Full Load**-dal megjelölt állomásokról a szerelvény csak akkor indul tovább, ha teljesen megtelik. Végül az **Unload**-dal valamelyik állomáson az összes rakományt kipakolhatjuk. Ez azért érdekes, mert egyébként az árut csak ott rakják ki, ahol kereslet van rá. Ha pedig két távoli hely között szállítunk valamit, azt célszerű nem egyetlen hosszú



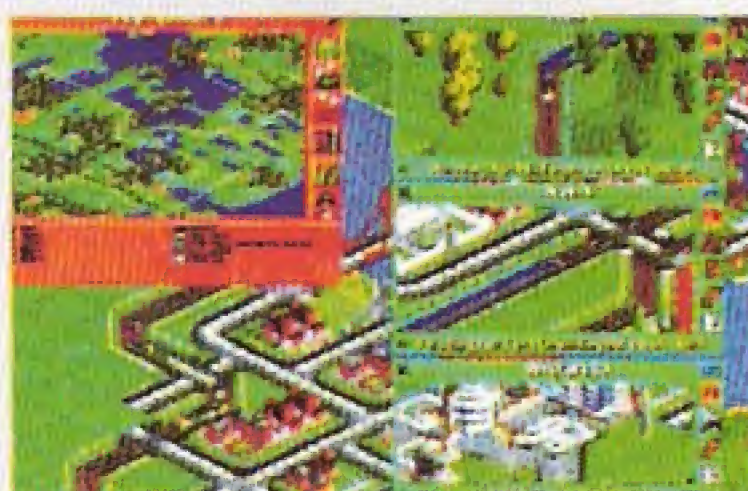
● **Managerünk segítségével akár a cégautóink színét és cégjelzését is beállíthatjuk.**

## HOGYAN IS KEZDJÜNK NEKI?

Játék közben a képen a környező terület térképét látjuk. A képet a jobb egérgombot nyomva tartva görgethetjük. A menüket a felül lévő gombokkal érhetjük el (néhányikat megnyomva újabb gombok jelennek meg, míg másokat nyomva kell tartani, hogy a listából választhassunk). Minden újdonság egy kisebb ablakban jelenik meg, melyet a szokott módon mozgathatunk, zárhatunk. Az egyes eszközökre a jobb egérgombbal rábökve rövid segítséget kapunk.



● **Mint a Sim City 2000-ben, itt is ikonizált nyílakkal telepíthetünk mindent.**



● **Az ablak-vezérlés mintapéldája.**

kell várakozniuk. Ha egy városban több cég is működik, azt fogják választani, amelyek jobb százalékot ért el.

Ha mindezzel készen állunk, egy remízt (**Depot**) kell az út vagy a sínek mellé építenünk. Ezekre az épületekre rábökve egy ablak jelenik meg, melyben megépíthetjük új járműveinket (**Build...**), összeállíthatjuk vasúti szerelvényeinket (a vagonokat mozgathatjuk a sorok között), s eladhatjuk elavult eszközeinket (dobjuk be a szemetesbe). A teherautók és vagonok mindegyike csak egyféle árut képes szállítani, ezért először jól vizsgáljuk meg, mire lesz szükség. A járművek nem csak megvásárlásukkor kerülnek pénzbe, hanem fenntartásuk minden évben komoly összeget visz el kasszáinkból. Ezért érdemes drágább, de megbízhatóbb, nagyobb teherbírású gépekbe fektetni pénzünket.



● **Igy már mindjárt láthatóbb a dolog...**

járatl, hanem több rövid útvonallal és többszöri átrakással elvégezzük. Bár így több járműre lesz szükségünk, de ezek gyakrabban fordulnak, s egy szerelvény nem fogja az egész útvonalat lefoglalni.

## NÉHÁNY SPECIALITÁS

A vasutak építésekor még néhány speciális lehetőségünk is van. Az állomás építésekor választhatunk, hogy hány vágány legyen, s ezek milyen hosszúak legyenek. Ha egy vágány van, akkor egyszerre csak egy vonat fér be az állomásra, a peron hossza pedig a mozdony után kapcsolható kocsik számát korlátozza. A vonat az állomáson nem tudnak átmenni másik vágányra. Egy másik

# Ránézésre Sim City 2000, egy kis



● A főbb ipari centrumokat leginkább vasútvonalakkal érdemes összekötni.

s a hangárba rábökve máris válogathatunk a különböző gépek között. Arra viszont vigyázzunk, hogy a korsabb gépeknek a biztonságos landoláshoz hosszabb leszállópályára van szükségük. A repülés gyors, de még drága mulatság, úgyhogy ezzel csak már megvált vállalkozással érdemes foglalkozni.

## ÁLTALÁNOS TIPP EK A TALPON MARADÁSHOZ

Mielőtt bármilyen drágább dolgot építenénk, érdemes megnézni, hogy mennyibe fog kerülni. Ehhez a szokásos építési módok közben tartuk lenyomva a SHIFT billentyűt. Ennek hatására a munkák nem kezdődnek meg, de meglátjuk a tervezett költséget.

Minél nagyobb a tartozásunk, annál nagyobb kamatot számítanak fel, így egy idő után minden pénzünket el fogja vinni ezek törlesztése.

Annak érdekében, hogy minél több ügyfelünk legyen, két dolgot tehetünk. Egyrészt állomásaink köré telepítsünk lákat, hiszen az utasok szívesebben várakoznak parkokban. Másrészt a városokban különböző reklámkampányokat indíthatunk el. Ehhez bökjünk rá városnázára, s válasszuk ki a pénztárcáinknak megfelelő hirdetési módot.

A kormány időnként speciális rakományokat próbál eljuttatni egyik városból a másikba. Ha ezeket a kéréseket elsőként teljesítjük, a helyi kormányzattól egyes útvonalainkra állami támogatást (**Subsidy**) kapunk.

A társaság terjeszkedését egy nagyobb városban érdemes elkezdni (a lakosok számát a városárháza rákövetkező adójuk meg). Eleinte csak a városokon belüli közúti személy- és postaszállítással érdemes foglalkozni. A szomszédos városokba ugyanis először meg kell építenünk az országutakat vagy a síneket is. Később persze a hosszabb útvonalak is hasznosak, hiszen minél messzebbre szállítunk, annál nagyobb lesz a bevétel. Az előregépet járművet érdemes lecserélni, hiszen ezek karbantartása egyre többre is kerül.



## AZ ELMARADNATATLAN ÉRTÉMELES

Az új program igazából csak céljaiban hasonlít a Railroad Tycoonra. A grafika és az animáció olyan gyönyörű, hogy illett még szimulációs programban nem láttam. Az elsőfő zeneket kb. 20 szobál valógathatjuk össze, a fontos eseményekre pedig jól etaltal hanghatékusok hívják fel a figyelmel. S ami a legfontosabb, itt nem csak vasutakat, hanem buszokat, teherautókat, hajókat és repülőket is kell zérmetelnünk, ami még érdekesebb, nehezebbi teszi az egész játékot. Ha pedig két barát akarja összehozni ludását, csak egy soros kabellal kell összeköttetni két képet, s máris kezdődhet minden idők levezetésebb kizelgelése.

*Temesvári Tibor*



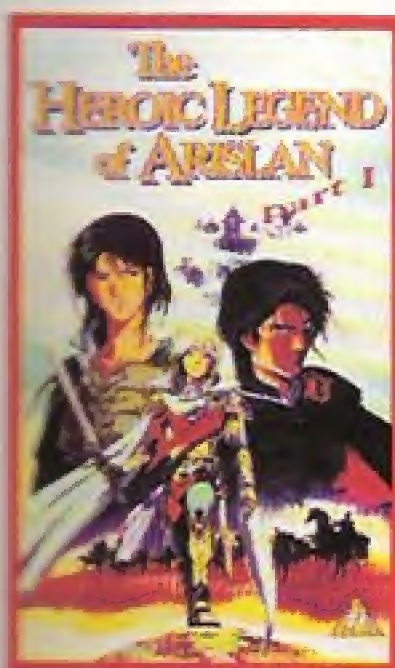
● Újságkivágások tudósítanak bennünket az örömteli eseményekről.

játék után viszont már sokkal több.









### THE HEROIC LEGEND OF ARISLAN - 1. rész

Ez a MANGA sokak szerint a leg-szebben rajzolt művek közé tartozik. Témáját tekintve is ritkaság, hiszen arányaiban nézve elég kevés fantasy stílusú rajzfilm kapható. A történet egy hatalmas háborúról szól, amelyben az egyik fél elrabolt királyának fiatal fia a főszereplő. A fiú bátor barátokat és harcosokat toboroz maga köré, közülük az egyik a mesélő.

Fantasy - korhatár nélkül

# MANGA MANGA MANGA



AZ 576 KByte SHOP FILMKÍNÁLATÁBÓL



### THE HEROIC LEGEND OF ARISLAN - 2. rész

ARISLAN, a fiatal herceg egy LUSITANIA-i üldöző sereggel a nyomában tovább menekül barátai-val. A csapat találkozik két régi harccsal, akikkel az ellentámadás és a király megmentésének tervét szövögetik. Egy éjszaka azonban ismét feltűnik az Ezüstmaszk, aki keresztülhúzza számításait. Ki ez a misztikus személy és van-e igazság a szavai mögött?

Fantasy - korhatár nélkül



### 3X3 EYES - 2. rész

Pai még az előző részben Yakumonak adta titkát - a halhatatlanságot. Yakumo viszont nem akar ebben a kényelmetlen állapotban maradni, ezért tovább keresi az EMBERSÉG SZOBRÁT. Természetesen a gonoszok sem pihennek, emiatt hőseinknek olyan borzalmakkal kell szembenézniük, amelyekkel még rémálmaikban sem találkoztak.

Horror/Kaland - 18 éven felülieknek



### GUNBUSTER - 1-2 rész

A KISEKI most is megpróbált hű maradni a film eredeti japán kiadásához, így nem szinkronizálták le angolra az anyagot. Az angol szöveget digitális feliratozással olvashatjuk, amely talán még jobban segíti az érthetőséget és nem rontja le a betétdalok hangulatát. A film első része egy fiatal lányról szól, aki apjához méltó híres vadászpilóta akar lenni. A második epizódban Kazu-minak (Noriko barátjának) helyt kell állnia egy versenyben, később meg kell vizsgálnia egy idegen űrhajót...

Sci-Fi - Korhatár nélkül



### UROTSUKIDOJI 3 - Első epizód

Érdekes, hogy az UROTSUKIDOJI sorozat első két részét még a MANGA adta ki, a harmadikat viszont a KISEKI, mégpedig több epizódra bontva. Jelenleg ez a sorozat számít az abszolút No.1-nak a világon. A főszereplő a jól ismert Amano, aki a hatalmas Chojint keresi. Amano Tokyoba megy, ahol egy Caesar nevű örült uralkodik. Caesar nap-pal kegyetlen gyilkos, éjjel pedig féktelen orgiákat rendez.

Szex/Akcio - 18 éven felülieknek



### GUNBUSTER - 3-4 rész

A háború tovább folytatódik az idegen szörnyek ellen. A középpontban még mindig az a lány áll, akinek édesapja a Galaxis legjobb vadászpilótája volt. Hősünk nagy nehezen ugyan bekerül az Earth Space Force kötelékébe, de gondjai ezzel csak tovább szaporodnak. Miközben a két flotta összecsapni készül, Noriko beleszeret egy pilótatársába, akivel a harcok okozta helyzetek miatt igen viharosan alakul a kapcsolata. A negyedik részben Noriko parancsnoksága alá kerül az ESF legjobb fegyverzete, a GUNBUSTER.

Sci-fi - Korhatár nélkül



### UROTSUKIDOJI 3 - Második epizód

Amano és Munchausen azon munkálkodik, hogy végre megtalálják KYO-O-t, aki Caesar kezében van. Caesar közben feléleszti Aleort és szex-rabszolgát csinál belőle. Úgy látszik, hogy senki sem állhat Caesar gonoszságainak útjába - de mi az a sötét dolog, amely a gonosz vára körül ólálkodik?

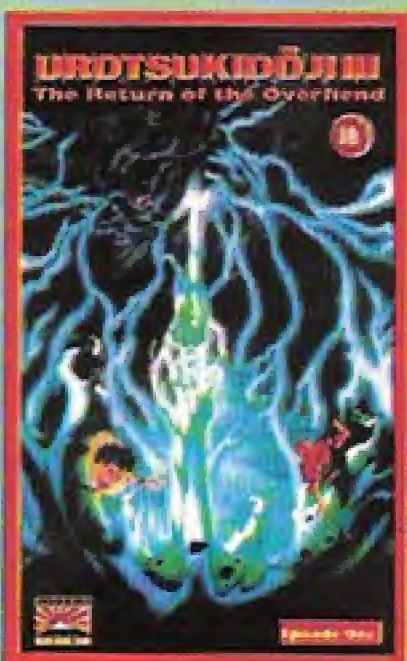
Szex/Akcio - 18 éven felülieknek



### 3X3 EYES - 1 rész

Tokyo utcáin vagyunk. Yakumo, a vagány srác megismerkedik egy furcsa lánnyal, Pai-jal. Rövidesen kiderül, hogy Pai egy olyan ősi nép tagja, akik ismerik a halhatatlanság titkát. Pai immáron 300 éves normális ember akar lenni - ehhez azonban meg kell keresniük egy misztikus szobrot. Ezzel azonban magukra haragítják a földöntúli szörnyek haragját!

Horror/Kaland - 18 éven felülieknek



### UROTSUKIDOJI 3 - Harmadik epizód

Amano ismét "jól jár", hiszen meg kell küzdenie a sötétség teremtményével. Közben Caesar Titán nukleáris rakétákat lő ki Osakára. Munchausen sem tétlenkedik és a sötét lényt hatalmas madárrá változtatja és Osakába irányítja. Amano lassan megérti Caesar tervét és segítséget hív - a megoldás azonban nem ilyen egyszerű. Az epizód alcíme - THE FALL OF CAESAR'S PALACE - azonban sokmindent elárul!

Szex/Akcio - 18 éven felülieknek



NYAKUNKON A KARÁCSONY ÉS REMÉLEM, HOGY SOKAN FOGTOK ANIME RAJZFILMEKET AJÁNDÉKBA ADNI ÉS KAPNI. FOLYTATNÁM HÁT AZ 576 SHOPBAN KAPHATÓ KAZETTÁK BEMUTATÁSÁT, MEGKÖNYVITVE EZZEL A VÁLASZTÁST. HA VALAMELYIK FILMET MINDENÁRON MAGATOKÉNAK AKARJÁTOK TUDNI, IGYEKEZZETEK A VÁSÁRLÁSSAL - A RAJZFILMEK UGYANIS VÉSSES ÜTEMBEN FOGYNAK!





# S.O.S.

## MEGADRIIVE & CD

A MegaDrive rajongók istápolását is hanyagoltam az utóbbi időben, ezért gyűjtöttem egy halom kódot a részükre. Igyekeztem olyan játékokat választani, melyek tényleg igénylik a segítséget és az újabbak közül valók - ezzel remélem ismét bebizonyítottam, hogy az 576 KByte konzol rovatának nincsen párja!

### MORTAL KOMBAT 2

Horváth Ferenc budapesti olvasónk adtan nekem a következő szuper kódot. Persze itt sem ez az egyetlen csalás, de az **ACCLAIM** cégnek egyelőre nem akaródzik kiadni a kezéből a segítségüket. Tehát a kezdőképernyőn lépjenek be az **OPTIONS** menübe és állítsák rá a **DONE!** felíratra és nyomják be a következő kódot: **BAL, LE, BAL, JOBB, LE, JOBB, BAL, BAL, JOBB, JOBB** - ekkor megjelenik a **TEST MODES** opció. Itt be lehet állítani az örök energiát, az együttes győzelmet, a kezdő karaktert és a kezdő helyszínt. Lehet kérni **FATALTY, BABALITY** és **FRIENDSHIP** bemutatást és még egy pár dolgot. De a legizgalmasabb az **OOOH, NASTY** opció kipróbálása után történik: tehát pipálunk, aztán állítsuk be kezdőhelyszínek a fegyverszobát. Válasszuk ki Raident és verjük meg az ellenfelet csak kis rúgásokkal, majd a **FINISH HIM** megjelenésekor nyomjuk be a: **HÁTRA, HÁTRA, HÁTRA, VÉDEKEZÉS** kombinációt. Így egy új kivégzést láthatunk. Sajnos a többi szereplő **NASTY**-jét még nem tudjuk...

### STREETS OF RAGE 3

Ezt a kódcsokrotát többek között Bukli Gábor barátomnak küldöm.  
- Ha 9 étellel akarsz kezdeni, az **OPTIONS** képernyőben állj rá az életek számára, majd a kettes irányítóval nyomd be a: **FEL+A+B+C**-t egyszerre. Ezután az 1-es controllerrel be tudod állítani a 9 élelet.  
- Ha **ROO**-val, a kenguruval akarsz játszani, a kezdőképernyőn nyomj **FEL+B**-t egyszerre és miközben ezeket benntartod, nyomj **START**-ot. Így a szereplők között megjelenik **ROO**.

- Ugyanazt a szereplőt választhatja mind a két játékos, ha ráállsz a **2 PLAYER** felíratra és megnyomod a **LE+C** kombinációt (egy csilingelést kell hallanod).

- A pályaválasztáshoz a választó képernyőn tartásd benyomva a **B** gombot és a **FEL** irányt és így állj rá az **OPTIONS** pontra. Nyomj **START**-ot és egy csilingelést kell hallanod. Ezután a menübe belépve megjelenik a **STAGE SELECT** lehetőség.

- Végül, Gabikám, még egy trükk: ha játszani akarsz az első pálya főellenfelével, **SHIVA**-val, verd meg és tartsd benyomva a **B** gombot a következő pálya kezdetéig. Ezután ha megölnek, a választható karakterek között megtalálod őt is.

### TOEJAM AND EARL

A 15. pálya kódja: **F!NEHNWQ73**

### JURASSIC PARK MEGA CD

Klassz kis mozit láthattok, ha megszerzik a fehér kulcs-kártyát és a

nagy követ. Ezekkel el kell menni a **VISITOR'S CENTER**-be és a kártyával kinyitni az ajtót. Ezután tegyék a nagy követ a computer tetejére...

### SPIDERMAN VS KINGPIN MEGA CD

A 9. pálya kódja: **PENCILS**

### ALADDIN

Az **OPTIONS** képernyőben nyomják be az: **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B** kombinációt a cheat képernyő előhívásához.

### DRAGON'S REVENGE

Az utolsó kód: **HV5395S**

### REBEL ASSAULT MEGA CD

A pályák kódjai sorrendben, **NORMAL** nehézségi fokban: **BOTHAN, HERGLIC, LEENI, THRAWN, LWYLL, MAZZIC, JUPLA, MORRT, MUFTAK, RASKAR, JHOFF, ITHOR, UMWAK, ORLOK, NKLLON**.

### JAMMIT BASKETBALL

Az utolsó ellenfél kódja: **PHLSRGR**

### THE JUNGLE BOOK

- Állítsátok meg bárhol a játékot a **START** gombbal. Nyomjátok be a: **B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, B, A, A, B, B, A** kódot és máris átléptek a következő pályára.

- Ha plusz időt akartok szerezni, megint csak pauzáljatok, a kód: **A, B, B, A, A, B, B, A**.

- Az energia újratöltéséhez, pauzáljatok, majd nyomjátok be a következőket: **FEL, FEL, LE, LE, BAL, JOBB, BAL, JOBB, B**.

### BRUTAL MEGA CD

Ezzel a kóddal kikérhetitek a Karate Croc nevű szereplőt: a címképernyőn nyomjátok be a: **FEL, LE, A, B, C, C, B, A, LE, FEL** kódot. Ezek után a fekete öves mester is választható.

### SONIC SPINBALL

Ezt a segítséget annak a srácnak írtam, aki megnyerte az 576 Sonic Spinball Kihívását. Tehát lépjen be az **OPTIONS** menübe és az 1-es irányítóval nyomd be: **A, LE, B, LE, C, LE, A, B, FEL, A, C, FEL, B, C, FEL** - ezután egy hangot kell hallanod. Lépjen vissza a címképernyőre és az **A+START, B+START, C+START** kombinációkkal válasszats pályát.

### ZERO TOLERANCE

A kódokat Bukli Gábor küldi nektek (figyeljétek a kis és nagy jelekre):

Bridge: **QzL8vtKv?**

Green House: **LHq\*uvLFx**

High Rise: **GPRUsxx7**

### BEAUTY & BEAST: ROAR OF THE BEAST

Menjétek a második címképernyőre és nyomjátok be a: **FEL, JOBB, A, B, A, LE, BAL, A, LE, B, FEL, B, B, A** kódot.

### PETE SAMPRAS TENNIS

A **PLAYPETE** kód beírása után Sampras úrral küzdhetek a World Tour utolsó mérkőzésében.



## Vajon mivel lett kitöltve ez a 24 megás cartridge?

Kivételesen nem voltam annyira bezsongva, amikor megérkezett a **STREETS OF RAGE 3**, hiszen az egyik ECTS-en már végigjátszottam. Akkor azonban elég naív fejvel az EASY módban küzdöttem, így a játék nem mutatta meg a megnyerést. Nekiültem tehát újra és az lapasztaltam, hogy a cég apróbb változtatásokat eszközölt: már az EASY módot is sokkal nehezebbre állította, így a **STREETS OF RAGE 3** a sorozat legnehezebben végigvihető epizódjává vált. Sőt, hogyha az EASY módot csináljátok végig, csak 5 pályát ad be a program. Még szerencse, hogy nektek csak oda kell lapoznotok az **S.O.S.** rovatához és máris egy csomó kód könnyíti meg a munkátokat.

### KÖDÖRÜLET

A **SOR** sorozat eddig is bővelkedett a különböző kódokban, de most a készítők igencsak kitétek magukért! Már alaptól a 4 ismert szereplő választható, de a titkos karakterek segítségével még plusz kettő (nem írtam bele

páros zsetor üldöz végig minket a pályán, jópár életet elvéve. Legalább egy hétbe telt, amíg Gabi barátom rájött a titokra: a közeledő zsetort püfölni kell, és amikor visszahátrál, akkor lehet szétverni az útban levő falakat. Lényegében minden nehéz résznek megvan a tilka, csak rá kell jönni! Ha valamilyen fegyverként használható tárgyat veszünk fel, akkor egy csik mutatja, hogy meddig használhatjuk - sajnos általában elég rövid ideig. Ne felejtsetek el, hogy a tárgyakat - főleg a késeket - el is lehet dobni! Gondolom világosan látszik, hogy a játék rendkívül változatos, de mint mondtam elképesztően nehéz. Mi a haverommal mindig ketten szoktuk végiggyalázni a játékokat, de ez esetben elég nehezen tudunk csak eljutni a megnyerésig. Még egy dolgot megemlítenék, amit azonban még én sem próbáltam ki: ha egy elég magas pontszámot (40.000) elérünk úgy, hogy nem veszítünk életet, egy csillagot kapunk. Három ilyen csillag összegyűjtése esetén a szupertámadás használatakor ellenfeleink megszeppenülten elszaladnak a helyszínről!

# STREETS OF RAGE 3

**Ez a sorozat eddigi legtökéletesebb darabja!**

az **S.O.S.** rovatba, de Roo, a kenguru is lekérhető mellé közben, ugyanazzal a módszerrel, mint Shiva. Persze nem őt kell megverni, inkább a bohóca koncentrálnunk! Ezzel annyira változatos lett a játék, hogy jópár alkalommal végig lehet vinni, mindig más lesz az akció. A karakterek tulajdonságai nagyban különböznek és a program játék közben tényleg érzékelteti ezeket. Mindenki kiválaszthatja, hogy egy gyorsabb/gyengébb vagy egy lassabb/erősebb szereplővel akar-e lenni, de a küzdési stílust is ezután kell alakítani. Nagyon jó kombináció például két játékos esetében a Skate/Blaze páros, hiszen Skate jó gyorsan bunyózik, Blaze pedig profi módon dobálja el (vagy a lyukakba, vagy egymáshoz) az ellenfeleket. A karakterek képességeit legjobban a **BATTLE** opcióval tesztelhetjük, hiszen itt egymás ellen tudunk verekedni egy kiválasztott háttér előtt.

### HARD DAY'S NIGHT

A 7 (nem én hibáztam el, de ezt az utolsó pályát már nem lehet lekérni) pálya több helyszínre bomlik és elképedve tapasztaltam, hogy egész érdekes feladatokat is kitaláltak nekünk. A 6. pályán például szobákba kell bemenni és ott adott számú ellenfelet elverni, computerrel szétbombázni és ide-oda liftezni - egész felüdítő dolog a sok balról-jobbra mendégelés után. Aztán beszélhetnék a "munkagépes" részről is, ahol egy tolóla-

### MAJDNEM STREET 2!

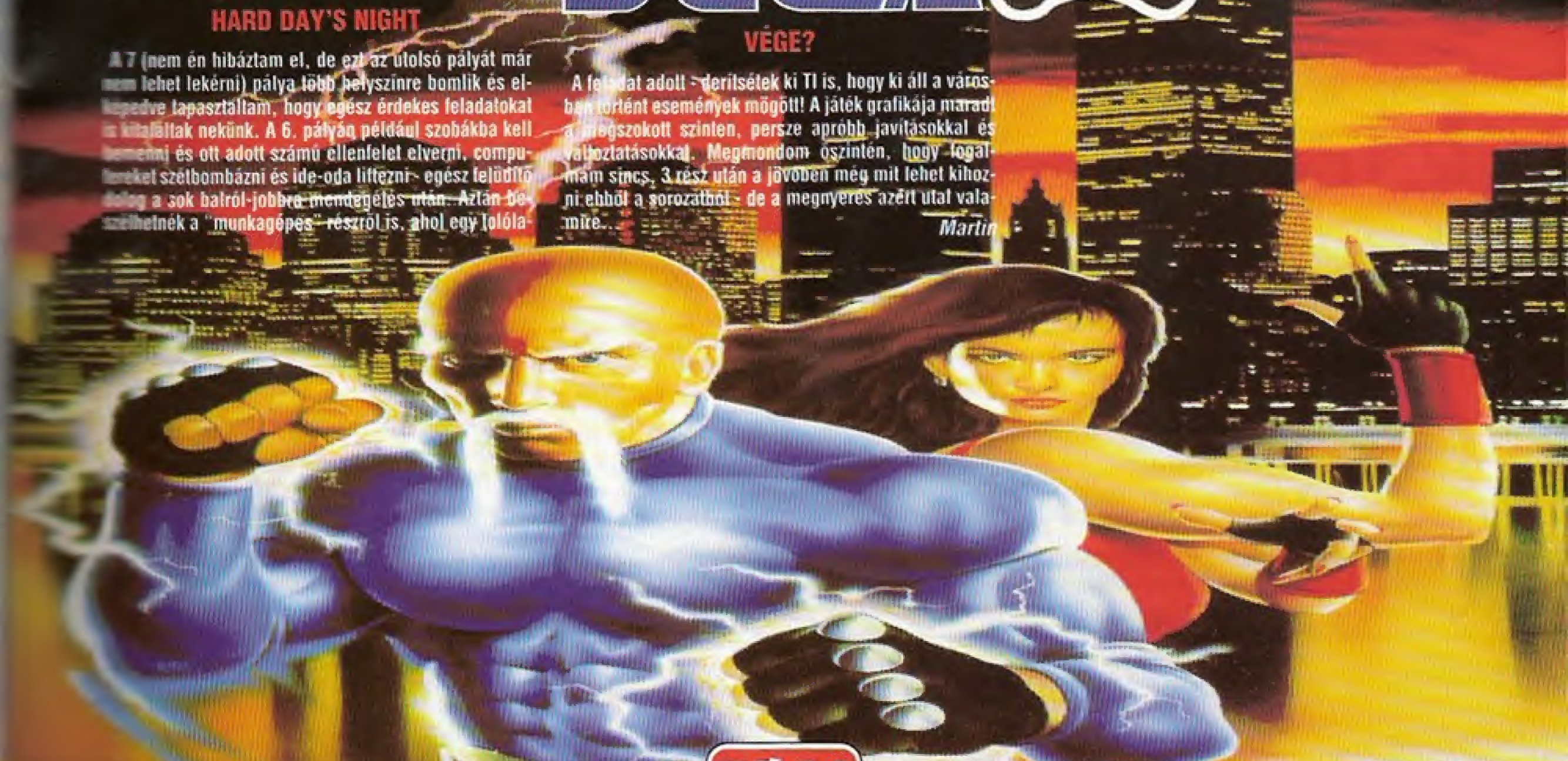
No jó, ez egy kicsit túlzás volt, de tényleg nagyon sokféle mozgást lehet csinálni a játékban. Ha 3 gombos joysticket használtok, valamivel körülményesebb előhozni őket, ezért inkább a 6 gombosat ajánlom. Ilyenkor a normál és extra támadásokon kívül még két mozdulat produkálható egy gomb megnyomására és ott vannak a különböző dobások és kombinációik is. Természetesen ezek is szereplőként változnak, ajánlom kipróbálásra Root a kengurut és Shivát az első főellenséget!

# SEGA

### VÉGE?

A feladat adott - derítsétek ki TI is, hogy ki áll a városban történt események mögött! A játék grafikája maradt a megszokott szinten, persze apróbb javításokkal és változtatásokkal. Megmondom őszintén, hogy fogalmam sincs, 3 rész után a jövőben még mit lehet kihozni ebből a sorozatból - de a megnyerés azért utal valamire...

Martin





SEGA

# Ballz

3D THE BATTLE OF THE BALLS

## EXTRAVAGÁNS JÁTÉK - EXTRAVAGÁNS JÁTÉKOSOKNAK!

Mindig vannak olyan számítógépes és konzol játékok, olyan játéktérmi gépek, amelyek annyira eredetiek, hogy elindítanak egy stílust. A SEGA Virtua Fighterse például ilyen úttörő volt, hiszen ez az első 3 dimenzióban folyó verekedős játék. Sosem gondoltam volna, hogy pont a kis MegaDrive-ra fog kijönni egy teljesen hasonló stílusú program. De semmi kétség, itt a Ballz, amely legalább olyan jól szuperál, mint a ?millió forintba kerülő játéktérmi nagytvére.

### MÁR MEGINT AZOK A GÖMBÖK

Úgy látszik, valamiféle "gömb"-örület ütötte fel a fejét nyugaton, hiszen egyre-másra jelennek meg a mindenféle torzított gömbalakokból felépülő főszereplőket felvonultató játékok. Ilyen a PC-s Ecstatica, ilyen lesz a Little Big Adventure és ilyen a MegaDrive-os Ballz. Ebben a játékban ugyanúgy kell küzdeni, mint bármelyik verekedős programban, azzal a különbséggel, hogy itt 3 dimenzióban folyik a küzdelem és a kamera folyamatosan mozog. Úgy képzeljétek el, mintha



"Szíjjel rúgtak egyszer..."

### ELKÉPESZTŐ LEHETŐSÉGEK!

A bunyó időre megy - ha a 99 másodperc alatt nem születik meg a győztes, Jester "kihúzza a játékosokból a dugót": Ilyenkor mindketten elveszítenek egy csomó energiát és aki talpon marad, az a győztes. Választható harcosaink - összesen 8-an vannak - ütni, rúgni és ugrani tudnak. A különböző irány és gomb kombinációkkal 3 féle rúgás (le, előre, hátra + A vagy B) és 3 féle ütés hozható elő. Variálható az ugrás magassága, karakterenként változik az ugráskéesség és még a levegőben is korrigálhatjuk helyzetünket. Természetesen védekezni is tudunk, 4 féle módon - ezek közül az egyik akkor alkalmazandó, amikor a földön fekszünk, arrébb tudunk hemperedni! Vannak testközel-i támadások is, sőt meg is ragadhatjuk az ellenfelet, hogy egy kemény mozgást indítsunk belőle! Ami érdekesebb, az a figurák speciális mozgása, amelyből tucatnyi létezik, de a gépkönyvben fele sincs leírva. Léteznek titkos átalakulások is, melyekkel egy másik karakter alakját vehetjük fel. Ilyenkor a menet végéig az új állapotban maradunk, kivéve ha nem adunk be egy újabb átalakító kombinációt. Lehet a levegőben



Yoko a levegőből érkezik - C+FEL,FEL



Fejjel a falnak Turboval - ELŐRE,ELŐRE,A

gazdag a különböző mozgások és lehetőségek terén - ha összeszámoljátok a felsoroltakat, egyetlen hasonló stílusú játék sem versenyezhet vele (még a MORTAL vagy a STREET 2 sem)!

### INSTANT REPLAY

A Ballzban tökéletesen megtervezett VISSZAJÁTSZÁSI funkciót találhattok. A győztes meccsek után újra megnézhetitek az utolsó menetet, ilyenkor az irányító játssza a video kezelőgombjának szerepét. Az irányító-kereszt mozgatja a kamerát, az A/B gombokkal közelíteni/távolodni lehet, a C bilentyűvel pedig a "lassítás" funkció kapcsolható. A Ballz grafikája eléggé sajátos. A 3D térbeli mozgást meg kell ugyan szokni, de aki bírja a Virtua Fighterst, az ezt is szűrni fogja. A háttérben



Divine kecses ütése!



Győzeleeeeeem!

hatalmas video kivetítő ontja a baromságokat, mind képen és szövegben. Összeségében a játékot extra kivételűnek találom minden téren, de leginkább a változatos lehetőségek miatt. A digitálizált dumák és hanghatások nagyon jó minőségűek. Vétek kihagyni!

Martin



Duglaszaltó

az operátor a küzdőfelekkel együtt körbe-körbe rohangálna az arénában, hogy minél jobb képet tudjon közvetíteni. Ne tévesszen meg titeket az ártalmatlan külső, ami a gömbgrafikából következik - a Ballzban véres küzdelem folyik a fekete öv megszerzéséért, amely után a könnyörtelen Jester vár rátok.

banó és Ciklon támadások is, amelyek még akkor is megsebesítik az ellenfelet, ha az védekezik. A normál karaktereken kívül meg kell küzdeni néhány főnővel is, de ellenük jónéhány mozgás nem alkalmazható. Az animáció egyébként sem pite, de amit ezek a főnők művelnek (főleg a skorpió), az valami elképesztő. Amint látjátok a Ballz egyedülállóan

is védekezni, könyöröghetünk kegyelemért az energiatöltés céljából és cukkolhatjuk is az ellenfelet. Sőt, hiszitek vagy nem, még KIVÉGZÉSEKET is lehet csinálni - no jó, ezt elárulom: amikor az ellenfélnek már csak egy egység energiája van, nyomjátok kétszer FEL az irányítót (minden emberrel így kell csinálni). Vannak különleges Rob-



# A JÁTÉK GRAFIKÁJA EGYSZERŰEN FELÜLMÚLHATATLAN!

# MICKEY MANIA

SONY IMAGESOFT mindig is híres volt a minőségű játékaival. A nemrégiben megjelent MICKEY MANIA-val a világ legnagyobb rajzfilmhőse előtt akartak tisztelegni, akinek most már 65. születésnapja (a bemutatott MegaDrive változaton SNES és MEGA CD verziók is kaphatók). Ebből az alkalomból egy olyan játékot jelentettek meg, amely Miki Egér kalandjait öleli fel. Ez az időszak az első, 1928-as fekete-fehér némafilmtől a legutóbbi 1990-es filmig tart. Na-

ajándékát és belegrúgja a vetítővászonba, ahol az ecsetnek köszönhetően egy bejárat nyílik - Mikinek csak annyi ideje marad, hogy utánaessené magát! Ezután már peregnek is a filmvásznon az események...

## Steamboat Willie - 1928

Az első pályán még fekete-fehér háttér előtt kell végigmenni. Nagyon klassz húzás, hogy több helyre be lehet menni és beavatkozni a film menetébe...

## Lonesome Ghost - 1937

A hírhedt szellemek voltak Miki, Donald és Goofy legkellemetlenebb ellenfelei. Ebben a részben egy félelmetes kastélyt kell megőszítani tőlük...

## Mickey and the Beanstalk - 1947

Ki ne ismerné az Égigérő Paszulyt történetét! Miki ezen a pályán óriás növények és rovarok között keresi a kijáratot...

**SEGA**

## MIKI EGÉR 65 ÉVES - ÜNNEPELJÜNK MÉLTÓ MÓDON!



• még minden fekete-fehér...

...és érdekes így a játék, hiszen az a korosztály, akinek a Mickey Mania-t szánták, eddig még nem láthatta a játékban bemutatott rajzfilmek nagy részét.

## PETE, AZ ÖRÖK GONOSZ

A történet a születésnapjára kezdődik, ahol Plüöt látja, ahogy szítja Mikinek a rajzfilmvilág ajándékát, egy mágius székkel. A gonosz Pete azonban kikapja hősünk kezéből az



• A három dimenziós mozgás szokatlanul jól néz ki!

## The Mad Doctor - 1933

A második filmben Plüöt kell megmentenünk, akit az örült Doki rabolt el. A későbbi részekben már csilléket is meg kell lovagolni, félelmetes sebességgel...

## Moose Hunters - 1937

A harmadik epizód teljesen új látványokat nyit meg, hiszen itt egy megvadult rénszarvas elől kell menekülni, gyönyörű 3D-dimenziós nézetben...



• Szinte már rajzfilm minőségű a grafika.

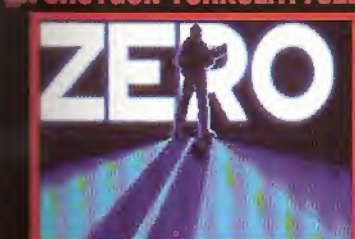
## The Prince and the Pauper - 1990

Miki már majdnem visszajutott a saját korába - éppen csak egy hajszál hiányzik. Pete azonban ott van a pálya végén és sokkal dühösebb, mint az elmúlt 65 év alatt összesen volt...

A játék grafikája minden szempontból névze tökéletes, 100%, elképesztő. A MegaDrive történelem egyik legszebb játékát tisztelhetjük benne - és ezt most minden alfogultság nélkül állítom!

# ZERO TOLERANCE

„A SHOTGUN TORKOLATTŰZE BEVILÁGÍTOTTA A FOLYOSÓT”



igen furcsa érzés kerített hatalmába, amikor elkezdtem játszogatni az ACCOLADE legújabb 3D-dimenziós Doom klónjával, a ZERO TOLERANCE-szal. Valami olyat éreztem, amikor az ember beleül az első autójába - tudja, hogy az övé és azt csinál vele, amit akar. Persze, vannak szebb és jobb játékok is, node ez is AUTÓ és ez a lényeg. Ugyanakkor a helyzet itt is. Lehel, hogy a Doom grafikája szebb, lehet, hogy gyorsabb és az is lehet, hogy a Zero Tolerance jóval elmarad a PC-s Doom mögött - de lényegében ugyanaz a két játék, ennyire tagva a ZT is elérni a célját és hasonló élmény



ben részesíti a MegaDrive tulajdonost, mintha csak egy párszáz ezer forintos PC-jé lenne.

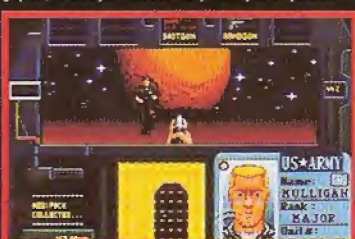
## IDEGENEK MINDEN MENNYISÉGBEN

A ZT alaptörténete körülbelül megegyezik a Doom-éval, de itt valamivel kisebb méretű világvege megoldása vár ránk. Az idegen lények és mutánsok nem egy egész bolygót foglaltak el, csak egy épületet. Ennek emeleit kell bejárni és egytől-egyig megtisztítani az ellenfelektől. Ekkor a képernyőn megjelenik a SECURED jelzés és már mehetünk is lejebb

a "pokolba". A házbán ugyanis nem felfelé, hanem lefelé kell liptegetnünk.

## KILL'EM ALL

Bolyongásunk során többféle fegyvert és tárgyat is felvehetünk, melyek közül egyszerre 5 lehet nálunk. Vannak hasznos és igénytelen cuccok is, sőt olyanok is, amelyeket csak a megfelelő időben kell alkalmazni - ilyen például a tűzoltó készülék. A kép bal oldalán van az "idegenszámláló" - addig ne hagyjuk el a szintet, amíg ez 0-ra nem csökken. Bizonyos időközönként föllelenfelekkkel is meg kell küzdeni, de egyébként csak a vadászatra kell koncentrálni. Ha egy nagyobb részt teljesítettünk, ködszót kapunk a géptől, amellyel később folytathatjuk a játékot. A



pozitív lehetőségek között említeném meg, hogy tudunk ugrani, küszni és oldalazni is, ezekkel a lehetőségekkel többszörösére nő a program "átélési faktora".

## AND JUSTICE FOR ALL

A játékról eddig egyértelműen csak pozitív kritikát hallottam. A Doom által kínált lehetőségekből mindent átvettek, amit csak a MegaDrive-on meg lehetett valósítani.

Martin



A Z

576 KByte

S H O P

K A R Á C S O N Y I

Tudom, ilyenkor karácsony táján elég nehéz helyzetben vannak a szülők és ti is, hogy milyen kazetta kerüljön a fa alá. Sajnos nem elég elbattyogni az 576 Shopba, hiszen az ott fellelhető zsillió játék közül pár perc alatt szinte lehetetlen kiválasztani a legjobban tetszőt - amely aztán hosszú távon örömet okoz a használójának. Ezért most olyan játékokat válogattam össze, melyek mindenképpen a jobb falatok közé tartoznak.

## BLACKTHORNE

A novemberi számban már írtam pár sort a BLACKTHORNE című játék PC-s verziójáról. A program azonban annyira szuper, hogy az SNES tulajdonosoknak is érdemes kipróbálni - leginkább azoknak, akik kedvelik a logikai feladatokban bővelkedő mászkálós/gyűjtögetős stílust. A BLACKTHORNE-ban 4 helyszínt kell felfedezni, melyek összesen 17 pályára bontják a játékot. A pályák általában többszemes, bonyolult labirintusok, amelyekben szerencsére egy kivezető út létezik, így elég nehéz eltévedni. A logikai feladatok lézerkapuk nyitásától, hídkirakó kártyák gyűjtéséből állnak és persze egy csomó ellenféllel is meg kell küzdeni. A felhasználható tárgyak száma nem túl



nagy, így nem kell nyakatekert dolgokra számítani - a logikai és ügyességi feladatok egészséges arányban oszlanak meg. Nagyon pozitív a főszereplő mozgása, hiszen az ő Impossible Mission karakterének vonásait lehet felfedezni rajta, ugyanakkor animációja a Flashback-ben látott vektoros megoldás utánzata. A fel/le mászásokhoz igényes animáció társul, leguggolhatunk, bukfacezhetünk és meg futhatunk is. Minimális a játékban a "hirtelen meglepetések" száma, így elég ritmusosan lehet haladni. A pályákon több szereplővel tudunk beszélgetni, ők általában hasznos tárgyakkal és információkkal látnak el minket. A grafika nagyon szép, minden csicsás díszítés nélküli oldalnézetben játszhatunk.

## KID KLOWN IN CRAZY CHASE



adatunk sincs, mint egy gyönyörű grafikájú 3 dimenziós pályán végigszaladni - a szó szoros értelmében. A pályákat - erdő, városi utca, kastély, tűzhányó - úgy kell elképzeni, mint egy hosszú lejtőt, amelyen bohócunk lefelé szalad. Út közben számtalan akadályt kell átugrani vagy kikerülni, melyek vagy tereptárgyak, vagy egy gonosz bohóc állítja fel őket. Ha valamibe beleugorunk, emberünk valami mókás dolgot csinál: a víztócsa után megrázza magát, a nadragja beleakad a bokorba, vadul csodálkozik. Lényegében semmi erőszak nincs a programban, amit sok szülő fontosnak tart. Az akadályokon kívül az idő is ellenünk dolgozik egy bomba hosszú gyújtózsínórja személyében, ezáltal

Ez a játék leginkább a fiatalabb korosztálynak készült és például lányoknak is ideális szórakozást nyújt. Ezt azért emeltem ki, mert sok szülő szokott olyan játékot keresni, amelyben lehetőleg nem kell verekedni - magyarul ügyességi stílusú. A főszereplő egy cukor kis bohóc, akivel semmi más fel-

tal a CRAZY CHASE, mint versenyjáték is tökéletesen megállja a helyét. A pályák végén főellenfelek vannak, futás közben bonus dolgok szerezhetők, sőt még bonus játékokba is bejuthatunk - s mint említettem, mindez rendkívül igényes grafikával van körítve. Szerintem a CRAZY CHASE ideális játék egy olyan családban, ahol esetleg több gyermek is van.



## POWER RANGERS

A MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS című TV sorozat jelenleg szélvészkeént söpör végig Amerikán és immáron Európán is a műholdas csatornák segítségével. Várható volt tehát, hogy a szereplőkről játék is készül, mégpedig a közkedvelt bunyós stílusban. Kezdetkor mind az 5



Ranger közül választhatunk, akikkel különböző pályákon kell végigküzdeni magunkat. Kezdetben a szereplők "normál" utcai ruhájukat viselik, de ha eljutunk a pálya végére, átlakulnak Rangerré. Ez után már ebben az alakban bunyózhatunk. A két mód között lényeges különbségek vannak, hiszen a Ranger teljesen más mozgásokat és támadásokat tud produkálni. Ha eljutunk a 6. szintig, átülünk az 5 főszereplő által irányított óriásrobotba és így kell megverekedni Rita Repulsa valamelyik bérencével. Ugyanez a helyzet a 7. pályával is.



## SPACE ACE

Bizonyára sokan emlékeztek még azokra az időkre, amikor a KLUB-ban tömegek álltak körül egy Amigát, amelyen a SPACE ACE című játék futott. Igaz, hogy túl sok akciózást nem igényelt a program, néha ide-oda kellett rántani a joystickot. Az EMPIRE cég most, 1994 végén kiadta a SUPER NIN-



TENDO verziót, amelyet 100%-osan mi irányítottunk. A főhős, Dexter maga is áldozata lett a gonosz Bof Infanto Ray fegyverének, így gyermek alakban kezdjük a játékot. A feladat mindig az, hogy a megfelelő irányba futással/ugrással elkerüljük a ránk leselkedő csapdákat és lelőjük, amit le kell lőni (bocs, de jobb meghatározást nem találtam). De a régi megoldástól eltérő-



# AJÁNLATA

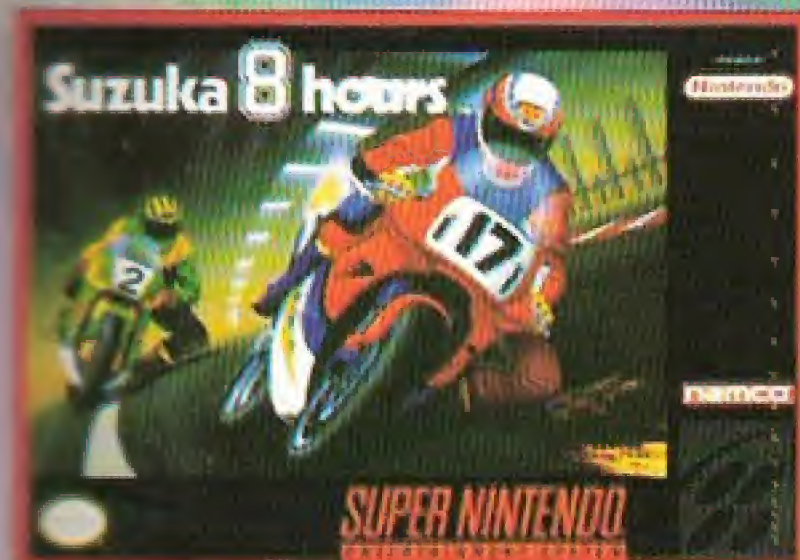
itt egyfolytában irányítjuk a figurát. A pálya automatikusan scrolloz, az ellenfelek pedig előre meghatározott útvonalon mozognak. Példának okáért az első pályán Borf ide-oda repkedve lődöz a pályán. Nekünk csak el kell szaladnunk a lézer elől. Ezután elindul a pálya, ekkor át kell ugrani néhány szakadékot. Utána már löni is tudunk, ekkor le kell szedni néhány robotot. Szóval egy tisztán ügyességi játékról van szó, amely arra épül, hogy a feladatok memorizálásával egy idő után hiba nélkül is átjuthassunk a pályákon. A grafika rajzfilm stílusú és elég sok MODE 7 trükköt vonultat fel (tudjátok, a MODE 7 jelenti az SNES 3 dimenziós mozgató képességét).



Round - is kedvelték. A LEGEND-ben ugyanúgy lehet varázsolni, mint a GA-ben, minél több az összegyűjtött varázssital, annál nagyobb lesz az attrakció. A TURBO opció szerencsés húzás a cég részéről, mert enélkül az akció állati lassú. Természetesen egyszerre ketten is lehet küzdeni, így aztán tényleg szórakoztató a játék - pozitív, pozitív!



## SUZUKA 8 HOURS



A Mario Kart által elindított 3 dimenziós verseny-stílusnak újabb követője akadt. A NAMCO elkészítette játétermi gépének, a SUZUKA 8 HOURS című motorversenynek az SNES változatát. A játékot egy vagy egyszerre két személy is játszhatja, s amint látjátok,

elég barátságos grafikai megjelenítés mellett. A pálya nagyon jól mozog, a motorosok elég nagy méretűek és az irányítás is kellemes. Az egyszerű futamokon kívül egy játékos esetén egy teljes szezont is végigfuthatunk, melynek állomásait kódcsavak segítségével el is tárolhatjuk. A versenyek előtt 6 motor és 5 különböző pálya közül választhatunk.



## TETRIS 2



Csak egy pár szót írnék erről a játékról, hiszen az elődjét szerintem mindenki ismeri. A második részben a színek játszó a főszerepet, így a TETRIS 2 leginkább a SEGA által kitalált COLUMNS-ra hasonlít. Persze egyáltalán nem beszélhetünk lopásról, hiszen ha azt néz-

ük, a COLUMNS volt a Tetris koppintása! Szóval a lényeg, hogy három vagy több követ egymás mellé tegyünk - tudjátok, vízszintesen, függőlegesen, átlósan - így azok eltűnnek. Vannak nehezítések, néhány furcsán viselkedő extra kő és lehet egyszerre ketten is játszani. A továbbiakban rátok bízom a felfedezés öröme! Ja, még egy szót: a TETRIS 2 IDEÁLIS játék a SZÜLŐKNEK, az idősebb játékosoknak és azoknak, akik a logikai stílus mellett kötelezték el magukat. Végül is egy ilyen programot SOHA nem lehet megenni!



## LEGEND



A SONY az utóbbi időben szinte kizárólag csúcs grafikájú játékokkal árasztotta el a konzol piacot, ezek közé tartozik a LEGEND is. Megmondom őszintén, hogy túl sok újdonságot nem tudok mondani a LEGEND-ről, hiszen egy az egyben a SEGA Golden Axe

sorozatának az utánpótlása. Persze a grafikát az SNES tudásához igazították, így a szereplők is nagyméretűek (pontosabban azt a tipikus "jóllakat" hatást keltik), a főellenfelek pedig ha lehet még nagyobbak, mint eddig bármely hasonló játékban (mondjuk a GA nekem még mindig jobban tetszett). A feladat kizárólag az ellenfelek minél eredményesebb pusztítására irányul, így a programot azoknak ajánlom, akik a hasonló stílusú CAPCOM stuffokat - King of Dragons, Knights of the

## BONKERS



Végül ismét a fiatalabbaknak ajánlanék egy játékot, amely a legújabb DISNEY sztár, BONKERS D. BOBCAT főszereplésével készült. A BONKERS stílusát tekintve akció program, cso-

dás grafikával, aranyos szereplőkkel. Tipikusan gyerekeknek való játék, jónéhány pályával, könnyű játszhatósággal és egyszerű feladatokkal.

Martin





## TIPPEK-TRÜKKÖK

Elég régen nem láttalak már el titeket örökéletekkel és hasonló csalásokkal, ezért most karácsonyi ajándékként összegyűjtöttem egy csomót. Igyekeztem a legújabb és legérdekesebb játékokhoz cheateket keresni, ezzel is bizonyítva, hogy az 576 KByte konzol rovatával senki és semmi nem tud versenyre kelni - pontosabban megpróbálhat, de felesleges!

## MORTAL KOMBAT 2

A leírás is nálunk jelent meg a leggyorsabban, ezért a kódokat is itt olvashatjátok először (ez a lista közel sem teljes, hiszen egyre nyilvánvalóbb, hogy a játék tele van kódokkal, amelyeket piszok nehéz előhozni):

- Egyfajta GROUP BATTLE módban harcolhattok, ha az emblémás kezdőképernyőn egyszerre benyomjátok az L+R+START gombokat. Ekkor mind a két játékos 4-4 szereplőből álló csoportot állíthat össze.

- Szuper kezdőanimációt láthattok, ha már bekapcsolás előtt nyomvatartjátok az L+R gombokat és így tartjátok az ACCLAIM logo megjelenéig.

- A legizgalmasabb kód mégis az, amellyel a kiválasztott karakter 10-szer erősebb lesz, mint ellenfelei (vagyis inkább a gép játékos gyengül le). Ehhez a karakterválasztó képernyőn LIU KANG-ra kell állni és VILLÁMGYORSAN beadni a LE, FEL, JOBB, FEL, BAL, SELECT kombinációt - ekkor egy Shao Kahn beszólást lehet hallani.

- Ha viszont a LE, FEL, JOBB, LE, BAL, SELECT kódot adjuk be, temérdek folytatási lehetőséget kapunk.

- Valószínűleg a további csalásoknak ez a kódsorozat az alapja, mert egyszer véletlenül ugyanezt a kódot vadul nyomkodva sikerült elérnem, hogy EGYBŐL Shao Kahnál kezdtem a játékot.

## METAL MARINES

Ezeket a pályakódokat annak a srácnak szánom, akivel a Tamás közértjében ismerkedtem meg: HBBT, PCRC, NWTN, LSMD, CLST, JPTR, NBLR, PRSC, PHTN, TRNS, RNSN, ZDCP, FKDV, YSHM, CLDP, LNVV, JFMR, JCRY, KNLB.

BATTLETOADS/  
DOUBLE DRAGON

A karakterválasztó képernyőn nyomjátok Y, A, JOBB, A, B, A-t. Az OPTIONS képernyőn állítsátok a folytatások számát 7-re, örök lehetőségetek lesz. Ha ez esetleg nem működne, akkor a karakterválasztó képernyőn nyomjátok be a: FEL, LE, LE, FEL, X, B, Y, A billentyűzetkombinációt (no melyik irányítóval?). A START megnyomása után bejön egy speckó képernyő.

## KING OF DRAGONS

- Amikor bejön a CAPCOM logo, az 1-es controllerrel gyorsan nyomjátok be a: LE, R, FEL, L, Y, B, X, A

kódot (a kezdőkép piros helyett kékben fog villogni). Így a karakterek közül lehetőség van kétszer ugyanazt választani (persze 2 PLYR módban).

- Kezdetek 1 PLYR-es játékot és veszítsetek el minden életet - CSAK EGY CREDIT maradjon! Nyomjátok START-ot a kettes controlleren. Ezután nyomjátok START-ot az egyesén is, mielőtt lejár az idő. A második karaktert a B gombbal válasszátok ki - és a CREDIT felugrik 99-re.

## PAC-ATTACK

Amikor a PUZZLE MODE Game Over képernyőjén megkérdezi a gép, hogy akartok-e folytatni (RETRY), az L gombbal pályát tudtok váltani.

## WOLFENSTEIN 3D

A bekapcsolás pillanatától kezdve tartsátok benyomva az R gombot a címkép megjelenéséig, a KETTES irányítón. Kezdetek el a játékot és a START gombbal lőjétek be a Térkép módba, majd nyomjátok R, FEL, B, A-t. Kilépés után egy csomó új fegyver közül választhattok. A sérthetetlenség kódja B, FEL, B, A.

## BATTLE CARS

A kezdőképernyőn nyomjátok FEL, LE, L, R, SELECT-et, ekkor egy robbanást kell hallanotok. Az OPTIONS menüben megjelenik a MYSTERY MODE, amelyben egy új nézetben folyik a játék.

SUPER  
BATTLETANK 2

Pályakódok: 5-8: DFCTPPGM, 9-12: LCMSNLYZ, 13-16: WDLWHSLW

## MEGA MAN X

Az utolsó kód: 7431  
3842  
8523

SUPER STRIKE  
EAGLE

A G6CH4228 kód beadásával egy titkos küldetésben lehet résztvenni.

SUPER EMPIRE  
STRIKES BACK

Rögtön a DARTH VADER-es pályán lehet kezdeni, ha a kezdőképen gyorsan benyomjátok az: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X kódot.

FIFA  
INTERNATIONAL  
SOCCER

Extra kapus szerezhető, ha a GAME OPTIONS képernyőn benyomjátok az: A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y kódot. Ahhoz, hogy Álomcsapatot tudjatok felállítani, ugyanezen a képernyőn adjátok be az: A, A, B, B, Y, Y, X, X kódot.

THE JUNGLE  
BOOK

Várjátok meg, amíg bakapcsolás után megjelenik a VIRGIN logo. Most ragadjátok meg az 1-es controllert és gyorsan nyomjátok be a: FEL, FEL, FEL, B, B, Y, Y, SELECT, FEL, LE, BAL, JOBB, B, FEL, Y kódot (a csilingelés pozitív). Ezután az OPTIONS képernyőn a START megnyomása után megjelenik a LEVEL SELECT és a CHEAT OPTION menüpont.

WORLD  
HEROES 2

Két rejtett szereplőt választhattok a következő kóddal. A címképernyőn az 1-es irányítóval adjátok be a: SELECT, A, FEL, R, FEL, SELECT kódot (hangjelzés). START és 1P választása után a karakterválasztó képernyőn tartsátok benyomva a SELECT gombot és az L vagy R billentyűkkel lehet lekérni a két embert.

## BLACKTHORNE

(egy kicsit gyors voltam, nem?)

A pályák kódjai sorban: FBWC, QP7R, WJTV, RRYB, ZS9P, XJSN, CGDM, TJIF, GSG3, BMHS, Y4DJ, HCKD, NRLF, J6BZ, MJXG, K3CH.

SUPER  
METROID

A játéknak lényegében három megnyerése van. Ez attól függően alakul, hogy milyen rövid idő alatt tudtok eljutni a végére - a kiscsaj annál kevesebb ruhát fog viselni a végképernyőn!!!

Nem puhák a kódok, mi? Nagyon szívesen!

Martin



# 3.rész E Q U I N O X

Akkor folytassuk ott, ahol abbahagytuk. A következő labirintus **ATLENA**, amely egy tenger alatti világ. Amint azt a térkép is mutatja, örült sok kulcsot kell összeszedni. Először itt is gyűjtsük be, amit lehet - a 4 lejáratot kihasználva. Csak ez után induljunk el a távolabb levő kulcsok felé. **ATLENA**-ban a fő nehézséget az időzített ugrások okozzák.

## A T L E N A



### 19-ES SZOBA:

A képen látható kockával kezdjük: toljuk be felül a tüskék közé. Most kerüljük meg az egész építményt és a másik oldalról toljuk le a felső követ - elvileg ez ráesik az először mozgatott blokkra. Most már el lehet tolni ezt a két követ, és elérjük róla a kék gömböt. A 29-es szoba láthatatlan, a 28-asból nyílik a megjelölt helyen.



### FŐNÖK:

A rákot könnyen elkerülhetjük, ha folyamatosan a fal felé nyomulunk közeledtekor. A képernyő közel első élénél levő térségben (tehát ahol a LIFE kiírás látható) fel-alá sétálva szépen lelőhetjük az ollóit - ehhez a rák szemére kell célozni. Hosszú és nehéz feladat, türelem kell hozzá.

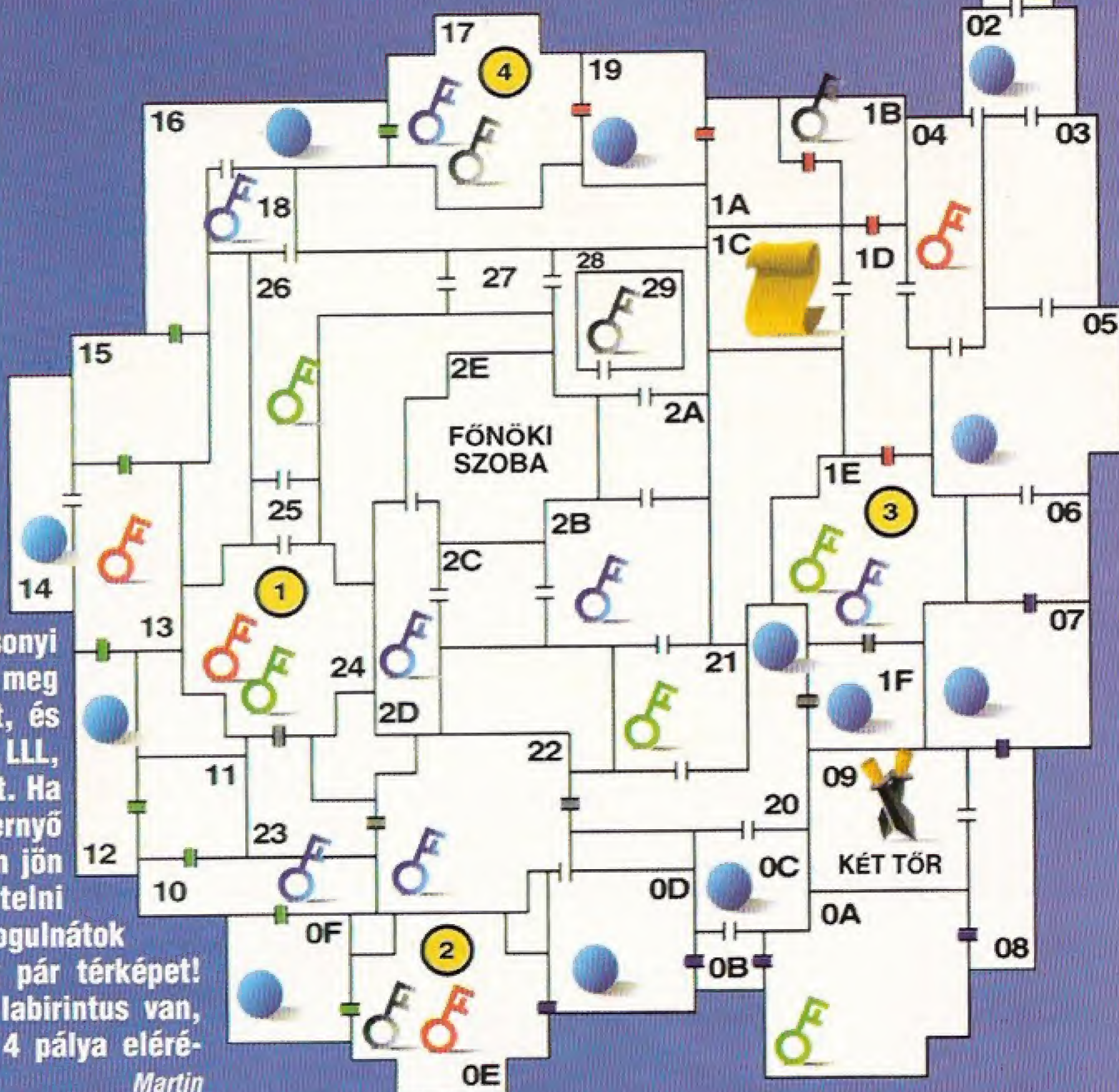


### 10-ES SZOBA:

Az egész játék egyik legidegesítőbb helyszíne. Ahhoz, hogy a kék kulcsot elvegyük, 7 pontos ugrást kellene végrehajtania mozgó blokkokon. A térképet OKOSAN használva azonban meg lehet oldani a labirintust anélkül a kék kulcs nélkül is: az egyik megoldás, hogy a 0E-0D összekötőt azonnal ne nyissuk ki. A 0D-be ugyanis mástól is be lehet jutni. Előfordul, hogy elbaltázunk valamit - akkor viszont meg kell küzdeni a kulcsért.

Ja, amit ígértem, a karácsonyi ajándék: az örök energiához meg kell várni a kezdőképernyőt, és be kell nyomni az LL, RR, LLL, RRR, LL, RR, LR kombinációt. Ha sikerült, alul a CREDIT képernyő zöldre vált. Van amikor nem jön be elsőre, ilyenkor ismételni kell. Ha még így sem boldogulnátok írjatok - leközlök még egy pár térképet! Az eddigiek után még egy labirintus van, Quagmire -, az utána levő 4 pálya elérése TITOK!

Martin







● **Zaillik az élet az űrben**

Az Ocean, miután elolvasta az 576 KByte novemberi "A hónap bukása" című rovatát, gyorsan összeszedte magát, s végre kiadta az Infernot. Ez persze nem igaz, de olyan szépen hangzik. Mindenesetre az tény, hogy végre valahára megérkezett a nagy mű, melyben az Epicben megkezdett sztori folytatódik.



● Az igazi élmény: a belső terekben repkedni.

visszateleportálódni Terra Novára, a bázisra. Kezdetben azonban csak háromszor tudunk teleportálni, negyedszerre beragadunk az információs csator-



● A tereptárgyak kidolgozása meglepően részletes.

ges hajóban egy komputer interface-t megkeresni, hogy aztán arról szivjunk le adatokat stb... Persze sorolhatnám még, hogy milyen fegyverek, palozok és



● A dokkolásért automata nélkül szintén nemt láz.



● Hátratekintve ez az üldöző sereg nem túl biztató.



● Ilyen szép éjszakai jeleneteket már a TFX-ben is láthattunk.

**Miután az Epícben sikerült a Super Nova elől kimenekíteni az emberiséget addigi otthonából, majd keresztülutazni az ellenséges Rexton birodalmon, az emberi fainak sikerült egy új naprendszert találni.**

nába, ez tulajdonképpen egyenlő a halállal. Ahhoz, hogy többször is tudjunk teleportálni, a játék során további vegyszert kell szerezniük az idegektől.

egyéb extrák vannak a játékban, meg hogy milyen szépek az átvezető animációk, de úgy gondolom nem sok értelme lenne, hiszen ez egy ilyen CD-s játékban már alapvető követelmény. A játék zenéjét viszont

# THE EPIC FELLOWSHIP

AZ EPIC SAGA FOLYTATÓDÍK

AZ EPIC SAGA FOLYTATÓDÍK

melyben letelepedhetett. A béke azonban nem sokáig tartott... A Rexxonok ismét támadtak, először egy békés civil teherhajót vettek célba. A haderő parancsnoka ismét a legjobb pilótáját (azaz szerény személyünket) kéri magához, hogy kivizsgálja, maradtak-e túlélők a hajóröncsön. Hősünk a tett színhelyére érkezvén mindenütt csak halottakat talál, érzékelől mégis egy helyről halvány életjelet fog. Elindul a jelzett irányba, s nem sejtí, hogy ez egy direkt a számára kiagyalt csapda. A következő pillanatban két Rexxon ugrik rá, melyeket ugyan még sikerül lerázni, de egy harmadik hatalmas öklücsapásától elveszíti az eszméletét.

Hősünk a Rexxonok kísérleti laboratóriumában egy akváriumban eszmél fel. A Rexxonok vezére tájékoztatja, hogy tervel vannak vele, s ehhez az uralma alá akarja vonni ez akaratát. El is indítja a folyamatot, ám hősünk ellenállóképessége a vártnál nagyobb, így miután hatalmas undorító mutánssá változott, szétrepesztí az üvegdedényt, s a fogvatartóra támad. A szer hatása azonban hamarosan múlni kezd, s újra emberi formában ismét menekülési kényszerül. Gyorsan magára kapja ruháit, és a páncélzatát, s hajójával még ezúttal sikerül egerutat nyernie. A küzdelem azonban még csak ezután kezdődik.

A történetbe tehát mi itt kapcsolódunk be, amikor a Rexxon Birodalom inváziót indít az emberek ellen. A védelem, és persze a későbbi ellentámadások során részét természetesen ismét ránk bízák, már csak azért is, mivel a Rexxonoknál tett látogatásunk során megváltozott a testünk molekulaszervezete oly módon, hogy az emberek közül elsőként képesek vagyunk túlélni az újonnan kifejlesztett Ray-TECH teleportációs folyamatot. Ez magyarul annyit jelent, hogy ha felrobban a házunk, képesek vagyunk

## MINTHA MÁR LÁTTAM VOLNA... VAGY MÉGSEM?

A játék maga - vagy legalábbis a grafikája - leginkább a TFX-re hasonlít, tehát ismét kitűnő, szépen kidolgozott, és mindemellett gyors vektorgrafikát láthatunk, melyhez a jelenlegi legkorszerűbb 3-D-s technikákat használták. Mit ne mondjak, ez meg is látszik a játékon: már a bolygók felszíne, és az űrhajók - köztük legfőképp a saját szép áramvonalas Inferno gépünk - kidolgozása se semmi, de az igazi élményt az nyújtja, amikor egy nagyobb hajó belsőjében repkedünk. Ilyenkor vagy a saját hajónkból kell kiűrtani a betolakodókat, vagy ha ellenséges hajóban vagyunk, meg kell keresni a hajó érzékeny pontját (a központi komputert, vagy a reaktort), majd azt megsemmisítve a legrövidebb úton kell távoznunk, á la Star Wars. A készítő az én hiszem joggal állítja, hogy az Inferno tényekkel előbbre van az összes társánál. Hiszen szinte még egyetlen ilyen játékban sem találkozhattunk ekkora bejárható tereppel, mint itt. Egy egész naprendszeri hoztak létre a számunkra, melyben szinte a legapróbb zugot is bejárhatjuk, bármelyik bolygóra leszállhatunk. A külső nézetek sokszínűségére pedig azt hiszem annak aki ismeri a TFX-et nem kell kommentár, egy szóval: minden van, mi szem, száinak ingere.


A programban három féle módon is játszhatunk. A "Director's Cut" opció valójában az igazi játék, ilyenkor mint ha egy jó mozifilmet néznénk, peregnek egymás után a jelenetek, azaz a küldetések. Az "Evolutionary" módnál mi határozhatjuk meg a háború menetét, tehát azon a bolygón támadhatunk, ahol épp a legfontosabbnak látjuk. Végül az "Arcade" - ahogy az elnevezése is utal rá - csak arra való, ha egy kis gyors csatározást akarunk viv-

feltétlenül meg kell említenem, mivel - bár lehet, hogy ez csak az én ízlésem - igen eltaláltak, 100 %-osan illeszkednek a játék atmoszférájába, s egyébként az összes téma egy külön CD-n is megjelent. Az Infernora tehát - mint a Digital Image Design munkáira általában - sokat kellett várni, de megérte. A Star Wars stílus rajongói egy újabb "ékkövel" gyarapíthatják számítógépes játékaik gyűjteményét.

### Vari Zoltán

**576 Kbyte ÉRTÉKELŐ**  
**INFERNO OCEAN**

g r a f i k a

hang/zenē 

**kezelhetőség** 

k i h i v á s

# ALDO

# 150



2000

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA:	500	1200	CD32
--------	-----	------	------

AMTGA.	500	1200	6032
--------	-----	------	------

PC: RAM: 4MB HD: 8MB VIDEO: VGA CPU: 386

CD:1 ZENE:SB SBPRO GUS ROLAND ADLIE



## A. Mercutio: Sir River dicsősége

Szólj fanfár, harsogj harsona!  
Im, eljő a férfi, a hős, a marcona.  
Latasától reszket agy szűz, s fiatal,  
Öve lelend - megládd - a végső diadal.

Most is hallom hangját, a dörgőt, az ercest,  
Nem kért ő perecet, se mákóst: a rétest.  
Jussát akarta csak, s szabályával érvelt,  
Újságol veend, összesen egy tételt.

"O, mely dicső ész bomla itten össze!" -  
Mondta az újságos egy képzavarral küzdve.  
"Zavar a képem, s ez neked képzavar?"  
Sir River kardot ránt, meglehet, túl hamar.

S a kéjes kujon kényes könnye  
Pottyann legott a sárba, a földre.  
Ekkor könyörgőre fogva a dögöt,  
Reszkető hangon így szavakat mondott:

"Mit kersz lovag, szörnyű teher,  
S hidd el, a súly bizony lever.  
Adnám én, biz'isten, rögön hogyha volna,  
De láttam én ráirva, a sulya úgy fel tonna!"

"Ha láttad, hát van néked, engem at nem razol!"  
Sir River dühödten a bódéba begázol,  
Keres, kutat, matat, papír száll az egig,  
Újság alatt árus, betemetve félíg.

Szélvész vagy tornádó nem csinál ily zavart,  
Ha kése őszi napon kavargja az avar.  
De ki keres lelend, így tartja a fát,  
Bar értékelen lapnak se szeri, se száma.

"Ime, itt van, látod? Ez az, mit keresek,  
Remélem nem baj, ha apróval fizetek?"  
Ezt persze már csak a rim kedvéért mondta,  
Ahogy eposzokban a főhős tenni szokta.

Majd elporzott, mint villám: ismét egy képzavar,  
De egy versben a jó rim apol s eltakar.  
Hős lovagunk futott, hazáig egészen,  
S az 576 Kábé lobogott kezében.

A fenti költemény Meskó László olvasónk "gyűjteményéből" való. A gyűjtő még a következőket fűzi hozzá a vershez, idézem: "Öszintén megvallom, hogy némi kétértelműséggel olvastam először Sir River kalandját, úgy éreztem, hogy kizárólag az írói fantázia szüleménye. Erre az eposzra bukkanván azonban be kell látnom, hogy elhamarkodva alkottam véleményét. Úgy tűnik, hogy Sir River egyfajta informatika-kori Robin Hood - örök harcban az igazságot: az őt megillető újságot. Újra és újra szembeszáll a bódé zsarnok önkényuralával, az örök elnyomatás mindenkorai képviselőjével, s mint egy népmesei hős, mindig diadalt arat.

Mint látjuk, többen feldolgozták Sir River kalandjait. A legnagyobb elismerés mindenképpen Rácz professzort illeti, kitartó kutató munkájáért, melynek eredményeképpen elénk tarhatta Sir River ifjúkorának történetét (lásd 576 KByte/10. szám). Maig sincsen pontos képünk arról, hogy kit tisztelhetünk Sir River személyében. Netalántán a Királyi Bitvadász Társaság tagjaként üzte áldados tevékenységét? Avagy a Magányos Krékerek Céhének volt tagja? Neadjisten törvényen kívüli vadász (korabeli névén: Pirát) volt? Talán egy tartományi BBS kormányzója? Avagy az Arisztokratikus Kóderek Elit Ligájába tartozott? Ki tudja? Számítalan lehetőséggel kell számolnunk. Halottam olyan véleményt is, hogy mezei Konzol Cowboy volt, de én ezt teljességgel kizárnak tartom. Annyi azonban bizonyos, hogy a korai informatika korának volt jellegzetes képviselője.

Ma, az Intimbetétek Korának felvilágosult embere nehezen érti meg, hogy az informatika korában milyen jelentőséggel bírt az aktuális információ. Az emberiség megtanulta, hogy az adatokat sem megenni, sem meginni nem lehet, sőt hajfestésre is teljesen alkalmatlanok. Mégis, ha megpróbáljuk átérteni Sir River lelki állapotát, be kell ismernünk, hogy a maga nemében hős volt. Vagy ha nem is hős, de kitartása mindenesetre figyelemre méltó. Öszintén remélem, hogy kitartó tarsaim felbuzdulnak példámon és előbb-

## new CSEVEGŐ PRO-FI

GARANTÁLT  
HATÁS



utóbb fény derül Sir River kiletére, és az életén keresztül bepillantást nyerhetünk az informatika zűrzavaros, elmentmondásoktól terhes, drámai, de annál csodálatosabb korának mindennapjaiba.

Amen! Kedves olvasóim, barátaim, testvéreim! Lássatok szümtükkelt mit kellett megérnünk... Sir River másodszor is felütötte a fejét a Csevegő hasábjain, immaron Meskó László, feleketünk budapesti szekciójának nemes-

becsű tagjának gyűjteményéből. Nagy ismerője ő a témának, bár ha jól látom jegyzeteimben, előfizetőnk, tehát maximum a postással viv szelmalomharcolt Sir River módjára. De nem is erről a témáról szólnék most az egybegyűlteknél, hiszen ezen a kérdéskörön már jópáran közöttek, mint sz'r a fardatolajon. Inkább az elemzésében felszínre hozott gondolatort fűzném tovább: vajon a fogorvosok is szárnysbetétet hordanak, vagy csak a zsiroidóhatású Coccolino koncentrátumot használják a Björn Borg vagy Kalvin Klejn alsójuk puhábbá, lágyabbá, jobba tételére. Nézzetek ma' körül és relaxáljatok. Túlságosan felgyorsultak a dolgok szerte a világon, de a csillámlo felszín alatt penész, rothadás és fertő van. Jól mondta Hofi elvtárs: a Kárpát medence szelvédtetnek szelvédtett ugyan, de megmarad a bűdös is. Ilyen terepjarom lesz, olyan blüzsinszem van, ekkora mellu a csajom, akkora nagy \*\*\* vagyok. A minap is kaptam egy nagyon nagyonintelligens és mindentudni-akarak arctól egy levelet, amelyben arról ír, hogy regébben volt C64-e, Amigaja, de most már látja, hogy tévedett és a konzolokban - egészen pontosan a PS-X, vagy a Project Reality magasságában látja a jövőt. Azzal egyet értek, hogy tévedett a C64+Amiga párossal (bocs azoktól, akiknek belegázoltam a lelki világába, de ez az igazság), de az utóbbi kijelentéséért kissé berágtam rá. Úgy írt a két supergepről, mintha otthon egy egész gyűjteménye lenne belőlük. Ezek a nevek még csak idén nyomultak be a közudatba, és még legalább egy-másfél év, amíg a gépek elterjednek az USA-ban, meg Japánban. Amig európai verzió lesz belőle, újabb fél év. És már ki is mentek a divatból, mert újabb PROJECT ASSKICK, meg PLAY WITH YOUR DICK nevű csodák tűnnek fel a láthatáron. És akkor még a szoftverkínálatukról nem is beszéltem: 1-2 darab havonta, szemben mondjuk a PC-vel, amire ugyanez a mennyiség óránként megjelenik. Ezt írja továbbá az arany drága bogaram: SONY PS-X 1.500.000 poligont tud másodpercenként. Na és, ki nem sz'rja le? Ha egy jót akarok játszani, akkor bemegek egy normális játéktérembe és nyomok néhány menetet a DAYTONA USA-en vagy a RIDGE RACER-en a haverommal összelinkelve. Ezt soha nem fogja helyettesíteni egy PS-X vagy PR sem.

Fú, ez már megint túl keményre sikerült. Nem ezt érdemli az év utolsó néhány napja, a szeretet ünnepe, a karácsony. Ugyhogy a fentieket visszaszívom. Már-mint, hogy a C64-Amiga kiment a divatból. Jó kis gépek azok, csak a szoftvercégek mindig cserbenhagyják az embert. De ez már egy másik történet. Erről majd jövőre írok, ha még lesz, aki ki tudja pengetni a két kilót az újságért. Ugye lesztek néhányan? Tudjátok, nektek dolgozunk, kinlódunk, a Ti vágyaitokat akarjuk teljesíteni egész évben. Találkozunk hát jövőre, boldog ünnepeket és PÜEK (Emlékeztetek? Programgazdag Új Évet Kivanunk!)

Zolee



## CYBERWAR



és mára már **CYBERWAR** névre keresztelt programjuk (egy 3 részesre tervezett trilógia első epizódja) fejlesztésének vége felé közelednek. A hírekben rövidebben olvashattok róla, itt pedig néhány képpel is illusztrálnám, hogy miről is van szó.

### A CD-ROM LEHETŐSÉGEIRE TÁMASZKODVA

Annak a tömértelen mennyiségű animációnak, grafikai és zenei adatnak a tárolásához már



### MIT ÍGÉRNEK A FEJLESZTŐK?

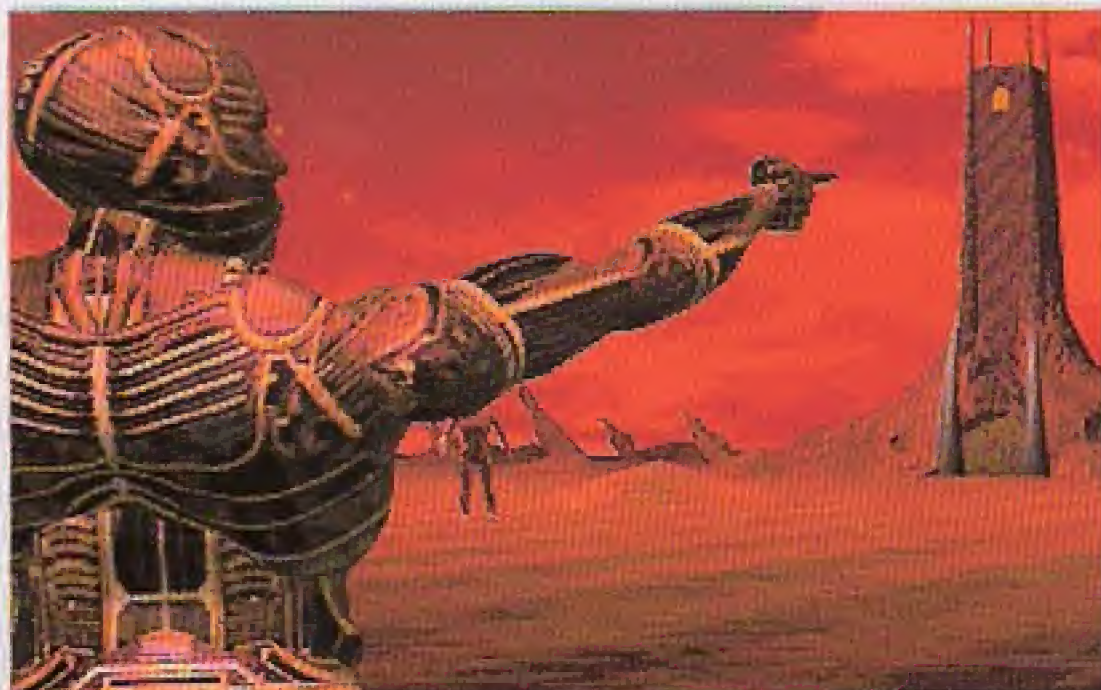
256 színű grafikát mindenhol, Silicon Graphics-szal készült háttérket, rengeteg megoldandó észfeladványt, bázikus végszörnyeket, egy halom akciót és egymáshoz szorosan kapcsolódó, és egy-



ab ovo hasznosabb CD-lemezt használni, mert kimentek már

másból következő történetet. Ez nem olyan is kevés. A program terjedelme meg egyenesen bődüle-

A hollywoodi filmgyártás első cyberspace eposza minden kétséget kizárólag a Stephen King novellája alapján készült Lawnmower Man volt. A film mintha abból a célból készült volna, hogy megjátékosítsák - a téma és annak filmbeli megvalósítása is igen közel áll a számítógépes játékok világához - elég ha a számtalan komputeranimációt vesszük figyelembe. Természetesen többen is rástartoltak a nagy cégek közül a témára, de legkitartóbbnak a SALES CURVE INTERACTIVE bizonyult. Kézzel fogható bizonyítéka a fél éve bemutatott azonos című játékuk, amely azonban a várakozások ellenére elég kevés port vert fel. Ennek ellenére nem adták fel egykönnyen a dolgot az SCI produkciós menedzserei



a divatból a 8-10 lemezes játékok, a CD-k másolása pedig ipari méretekben mára "fillérekbe" kerül. Második szempont a sebesség: egy ilyen jellegű akció-játékhoz illik a veszélyes gyorsaságú animáció, hiszen az állandó akció széttöredezne a hard-diskről való töltögetés esetén. Egyelőre fátyolos mítosz terjeng a program játszhatósága körül, ugyanis félő, hogy a sok átvezető filmbetét felemészti a program erőit és a játék elvesz az animációk tengerében. Arra sem adtak egyelőre választ az SCI-nél, hogy mennyire lesz interaktív a játék, aminek mértékét is túlzásba lehet vinni, hiszen ha csak "eldöntősdit" játszhatunk, akkor lehet nagyon tetszetős a dolog, de sz\*r sem ér az egész.



tes, hiszen szőröstül-bőröstül 3 CD-re fér csak el. Sztoriját tekintve semmi extra: ellenfelünk az a bizonyos fűnyíró őrült lesz, aki most mint pszichopata cyber-isten garázdálkodik a virtuális hálóban és rácspontokon. Itt az idő, hogy végleg leszámoljunk vele az izgalmasnak ígérkező hálózat-háborúban, üldözésekben, test-test elleni küzdelmekben. A muzsikák és effektek megírására egy nagynevű zenészt bíztak meg, aki kielt magáért: techno és rock keverékéből állította össze a játék aláfestő motívumait a hangeffekteket pedig több hónapig készítették egy erre speciálisan felkészített stúdióban. Most már csak egy dolog van hátra: a megjelenés.





## 33



## A normandiai véderők parancsnokainak!

WA87439874 számú parancs

Június 6., 1944

Jelentés érkezett egy Cherbourg közelében végrehajtott nagyobb partraszállásról. A közetben minden állást a legvégsőig kell védelmezniük. A partraszállást nem csupán megállítani kell, hanem az angol-szász csapatokat az óceánba kell szorítani. Az erősítések és jól kiépített védelmi vonalak megfelelő védelmet nyújtanak a tüzérségi és légi támadások ellen, így a támadó ellenséges csapatokra hosszú és véres harcok várnak. Páncélos erőink nemsokára ellentámadásba kezdenek, megpecsételve az invázió sorsát. Önök most Németország és Európa védelmének első sorában harcolnak. Már sok hónapja készülünk az invázió visszaverésére. Csak egy megnyert ütközet adhat értelmet roppant erőfeszítéseinknek. A bátorságuk nem merül feledésbe, amíg csak a III. Birodalom létezik.

Erwin Rommel, tábornagy



# IRON

### LÁSSUK AZ IRÁNYÍTÁST...

Az egészen szenzációs intro megtekintése után első dolgunk egy új parancsnok elkészítése lesz (New game). Beállíthatjuk, hogy melyik oldalon kívánunk küzdeni, majd megadhatjuk a játék nehézségi fokát. Ezután nem maradt más dolgunk, minthogy kiválasszunk egy nekünk szimpatikus csapatot, s hogy összeállítsuk hadosztályainkat. A bal felső sarakban váltogathatunk a gyalogos, páncélos és tüzéregységek között. Az épp aktuális egységből a Buy ikonnal vásárolhatunk, míg a Sell-lel eladhatunk. Középen vehetjük szemügyre az eddig megvásárolt csapatokat, jobboldalt pedig azok pontos harci tulajdonságait láthatjuk (pontosság, méret, tüzerő stb). A Points left mellett nézhetjük meg, hogy mennyi pontunk maradt még vásárlásra. Ez az érték amúgy csatánként változik, egy 1500 pontos

Ha összeállítottuk a nekünk szimpatikus had-  
erőt, a Done-ra clickelve indíthatjuk a harcot.

A képernyő közepén láthatjuk a csatátér egy kinagyított részét, itt adhatunk ki egységeinknek új parancsokat, valamint az ütközet alakulását is itt követhetjük figyelemmel, ezt a részt a jobb felső sarakban lévő térképen scrollozhatjuk. Egységeink között a bal gombbal váltogathatunk, míg új útvonalat a jobb gombbal jelölhetünk ki. A térkép alatt láthatjuk a szembenálló felek még aktív illetve már megsemmisített egységeit (kis fehér ikonok), a még meglévő tüzérségi és légi csapatokat (piros ikonok) valamint a stratégiai fontos területeket (zászlók). Fő célunk ezen területek elfoglalása, valamint az ellenséges erők megsemmisítése lesz.

Legalul láthatjuk az időt, amire mindig oda kell majd figyelniünk. A játék ugyanis igen keményen időre megy, a támadó félnek szinte állandóan futnia kell a pénze után. Bizony nem egy brilliánsan megtervezett offenzívát döntötte romba az időlimít... A különböző ikonokról, parancsokról a mellékelt táblázatban láthatok egy rövid összefoglalást, ezekre most nem is térek ki külön.



● MÁR A WEHRMACHT SEM A RÉGI.

Ki tudja miért, valahogy a II. Világháborúval foglalkozó staratégiai játékok között kevés igazán eredeti és élvezetes anyag akad. Pedig nem rég ünnepelték/gyászolták a Normandiai partraszállás 50. évfordulóját, minek alkalmából több e témával foglalkozó játékot is kiadtak. Volt persze egy-két egész potás game is (pl. D-Day), de igazán egyik se volt kiemelkedő. Epp ezért örültem meg, midőn kezembe került New World Computing/US GOLD legújabb játéka, az Iron Cross. A programban a II. Világháború néhány legendás csatáját vívhatjuk meg, példának okáért a Normandiai partraszállást, az Arnhem-i csatát vagy a németek Ardennekbéli támadását. És ami a legfontosabb: ez a játék végre nem a megszokott tili-toli sémára épül, az alkotók jónéhány egyedi ötlettel tették színebbé a játékmenetet. A grafika és hang szintén kellemesre sikeredett, szóval az Iron Cross egy megszállozt stratégia gyűjteményéből sem hiányozhat.



● EZ A TOTALIS HAPPY-END MÁR ELLEN-SZENYES...

“sereg” mindenesetre már elég komoly-nak számít. Gyakran harc közben is kapunk erősítést, ilyenkor szintén ebben a menüben vásárolhatunk magunknak új csapatokat.



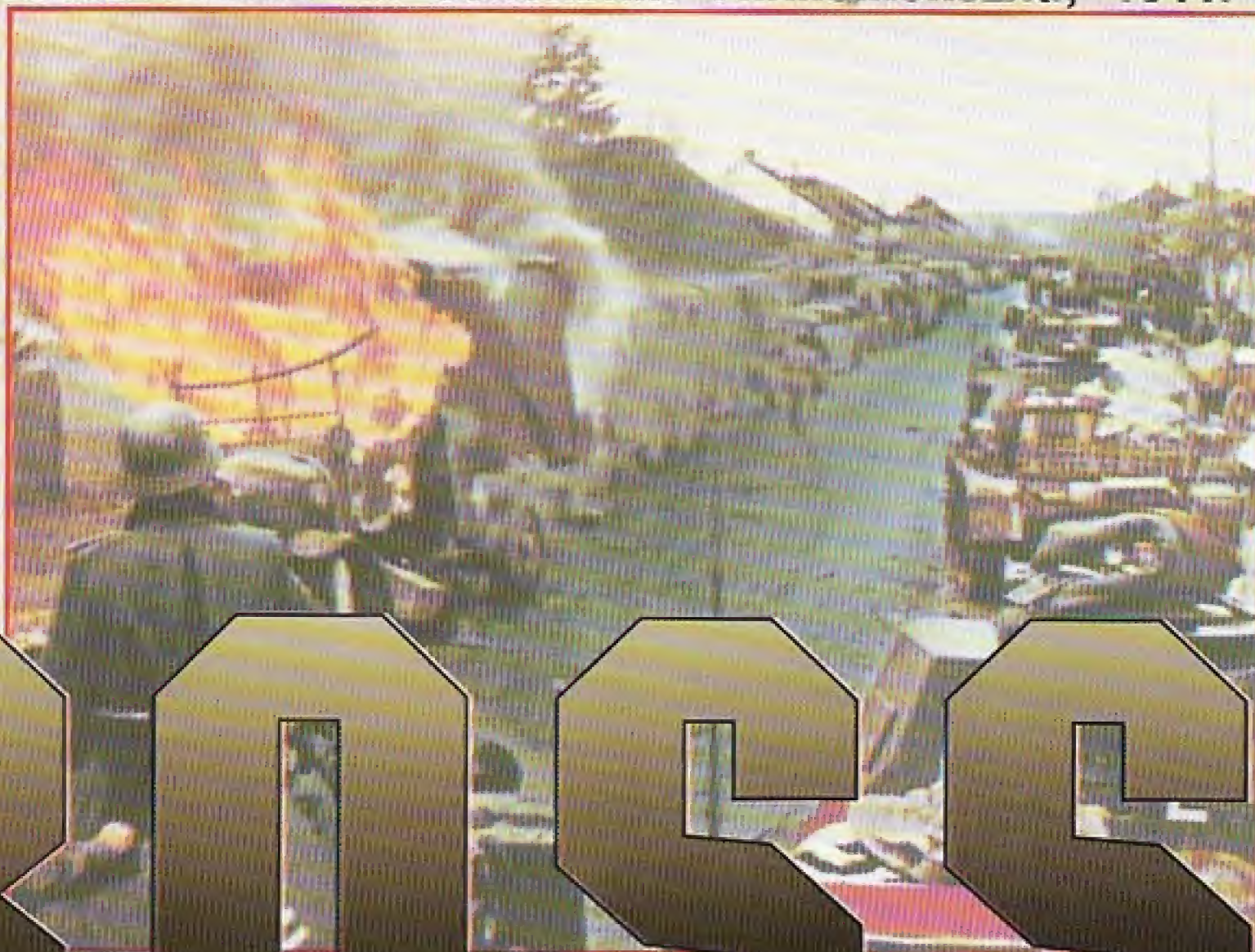
● SRÁCOK, EZT MOST MI A FRANCNAK IS FOGLALTUK EL ?!



**“SZÉTROMBOLT VÁROSOK, KIÉGETT TANKOK, ROMOS BUNKEREK, FELROBBANTOTT HIDAK, HALOTTAK ÉS SEBESÜLTEK VÉGELÁTHATATLAN SOROKBAN. FRANCIAORSZÁG, 1944.”**



● WIR GEHEN NACH KURSK...



# WARSS

## AZ ARZENÁL

**Gyalogosok:** őket egy védekezésre felálló sereg se nélkülözheti. Városban, erdőben szinte legyőzhetetlenek, mivel ilyen helyeken nem érvényesül igazán a páncélosok mozgékonyasága és nagyobb tűzereje. Nehéz harckocsik (Tigris, Sherman) ellen persze csak páncélökölrel és lángszóróval felszerelve hatékonyak, de a könnyebb páncélosokat gyengébb fegyverzetrel is megsemmisíthetik. A tűzérési támadásokkal szemben viszont védtelenek, úgyhogy mindig tartuk őket fedezékben. A nyílt terepen pillanatok alatt lekaszálják őket, támadásra csak végső esetben használjuk gyalogosokat.

**Tankok, páncélosok:** a legsokeoldalúbb és leghasznosabb egységeink, mivel támadásra és védekezésre egyaránt kiválóan alkalmasak. Csoportban mozgatva hatalmas tűzerőt képviselnek, különösen a nehézharckocsik. Egyetlen gyengéjük, hogy utcai harcokban rendkívül sebezhetőek, közvetlen közlőrlől egykét páncélökölrel felszerelt gyalogos játszi könnyedséggel szedi le a legjobb tankjainkat is. Sík terepen viszont senki és semmi nem állíthatja meg őket, legfeljebb egy másik harckocsicsoport. Jó páncélszatuknak köszönhetően jól bírják a találatokat, különösen áll ez néhány német harckocsira, mint pl. a Jagdtiger, Jagpanther.

**Tűzérés:** főleg gyalogság és könnyű harckocsik ellen effektív. Fura mód a tűzérés szinte teljesen mellőzhető a játékban, hisz gyenge páncélszata miatt az ellenséges csapatok pillanatok alatt kiirtják, tűzereje és pontossága pedig nem igazán érvényesül. Ez amúgy abszolút irreális, hisz a II. Világháborúban nem egy

## SEMATIKUS IKONTÁBLÁZAT

1	2	3	1	2	3
4	5	6	4	5	6
			7	8	9

1. Szünet

2. A startegiailag fontos területeket nézhetjük meg. Lényegében ezen területek elfoglalásán és megtartásán múlik egy-egy ütközet sorsa.

3. A látási viszonyokat nézhetjük meg. Minél fehérebb egy terület, annál jobban belátható.

4. Légitámadás, akár a zárótűz.

5. Zárótűz. Ki kell jelölni a célterületet, amire majd rövid időn belül pusztító zárótűz fog zúdulni. Ennek amúgy semmi köze sincs saját tűzeregysegeinknek, a hátszágából jön a támadás.

6. Vissza a főmenübe.

1. Az egység akcióinak prioritását állíthatjuk. Magyarán megadhatjuk, hogy a csapat harcoljon (Attack only), mozogjon (Move only) vagy pedig kombinálja a két akciót.

2. Célpont kijelölése, csak jól látható ellenséges csapatokra tudunk tüzelni.

3. Az egységünk által belátott területet nézhetjük meg.

4. Mozgatás, egységünk a kijelölt cél felé fog haladni többé-kevésbé egyenes vonalban. Csapatunk útvonalát egy piros vonal jelöli a térképen.

5. A jelenlegi útvonal törlése.

6. Egységünk elforgatása.

7. Vissza a főmenübe.

8. Játék folytatása.

9. Kilépés a játékból, elég drasztikus, de alkalmasint hasznos megoldás.

csatát a tűzérés döntött el. A játékban mindenesetre inkább a tankok és jól felfegyverzett gyalogosok dominálnak, bár néhány ütközetben nem árt némi nehéztűzérseget összeszednünk.

## ÉRTÉKELES

A rendelkezésünkre álló idő letelte után a veszteségek és elfoglalt célterületek szerint a gép röviden értékeli eddigi tevékenységünket. Nagyobb sikerek után előléptetés vár ránk, de a kudarcok akár lefokozásokat is eredményezhetnek. Parancsnokunk fokozatosan fejlődik, bár ennek én eleddig nem sok értelmét láttam. Sajna nem lehet a küldetéseket egy összefüggő játékban lejátszani, maximum a

high-score táblára kerülhetünk fel - s talán ezt tartom a játék legnagyobb hibájának. Persze lehet, hogy a legmagasabb rangot elérve vár ránk valami megnyerésszerűség, de erre eleddig semmiféle utalást nem találtam.

Hát igen, ritka élvezetes játék az Iron Cross - de azért lehetne még jobb is. A színvonalas digi-képek és zenék, a remek hangulat mind a játék mellett szólnak, de a helyenként elég rúg grafika, a néha irreális játékmenet sajna lerontja az összehatást. Nem fanyalogni akarok, de a játék készítői több küldetést is tehettek volna a programba. Vagy az se lett volna rossz, ha mondjuk egybe le lehetne játszani a partraszállás utáni eseményeket. Na mind egy, az Iron Cross még így is tán a legjobb II. Világháborúval foglalkozó program, úgyhogy mindenkinek nyugodt szívvel ajánlhatom a játék megvásárlását. Megéri...

T.J.

576 KByte
ÉRTÉKELEŐ

IRON CROSS
KIADJA: US GOLD

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE
KÖRREKT
KEMÉNY

ÖSSZEHATÁS
75%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 10MB VIDEO: SVGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

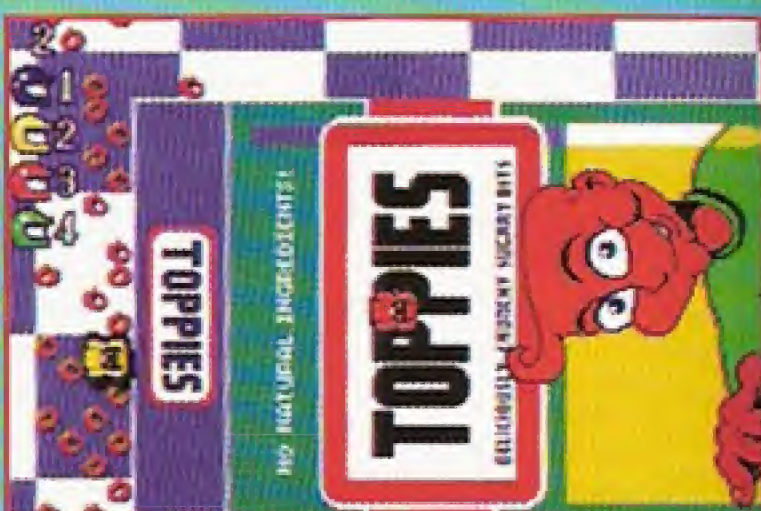


Hogy mit kellett megérnünk... A **PSYGNOSIS** amigás programozói a kisteső, azaz a C64-es programkínálatából merítették ötletet, amikor belefogtak a **ZONKED!** fejlesztésébe. A 8-bites gépen már Dunát lehetne rekesztetni a doboztologatós logikai játékokból, de Amigán - legalábbis full price (= marha drága játék) kategóriában - most először rukkoltak ki valami hasonlóval. Aki esetleg nem a Duna mellett lakik (kőh, ez egy poén volt), annak elmondom dióhéjban a lényegét: egy apró manusszal dobozokat kell a helyükre, azaz a pályákon elszórtan tátongó lyukakba tologatni. Mivel útvesztők a helyszínek, ezért könnyen beszorulhatunk egyes zugokba, vagy a legkülönbözőbb akadályokba ütközhetünk (bombákba, detonátorokba, elektromágnesekbe). Hogy még egy kicsit nehezebb legyen, az anyagmozgatás tárgya is különböző tulajdonságokkal bírhat: gyakori közöttük a vasláda, a mágneses doboz, avagy a jégtömb. Eleinte unalmasnak tűnhet a játék, de a felsőbb szinteken (egészen pontosan 120 van belőlük!) már komoly fejtörést okoznak a fizika törvényszerűségei (értsd: tömegvonzás, mágnesesség, idegesség - ja ez inkább pszichológia).



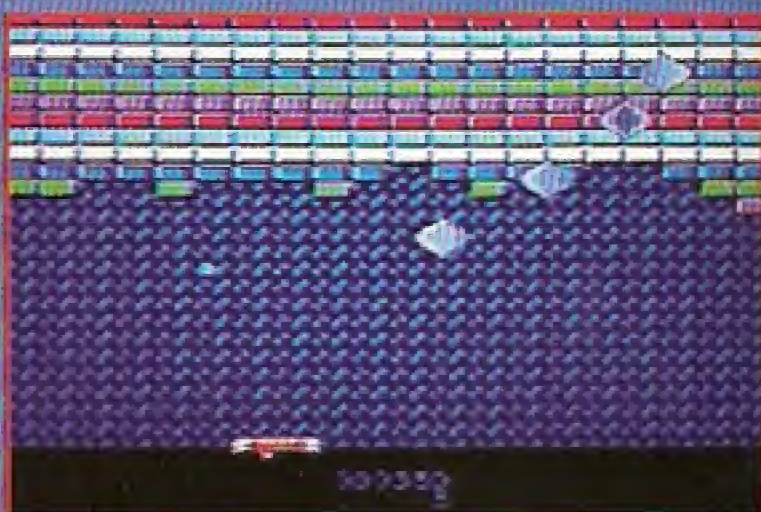
Bár a magyar nem kimondottan golfos nemzet (na nem a Golf Cabriola gondoltam, mert abból van bőven elég), szóval a fenti labdajáték inkább tőlünk nyugatabbra divik, mégis úgy érzem, hogy a képernyők előtt vagyunk mi is olyan tapasztaltak ebben a sportágban, mint bármely más nép. Ezért is merem mindenkinek ajánlani a napokban Amiga 1200-asra megjelent **OCEAN** produkciót, a **PGA EUROPEAN GOLF**-ot. A fanatikusoknak azonnal szembetűnő lehet a hasonlóság a PGA TOUR és emez, európai pályákból álló program között. Valóban így van, hiszen mondhatni csak a pályák lettek újraformálva (Anglia, Franciaország és Svájc néhány híresebb gyepe alapján), és egy plusz opcióként a lyuk közelében a labda szemszögéből is körbejárhatjuk azt - jobb gurítási esélyek céljából. A spritemozgatás kifejezetten elegáns, mondhatni élethű, a hangok azonban maradtak a régi "tűk", "huss" és "csssss" szinten, ami nem szolgál a program erényeül. Továbbá, aki egy kicsit is otthonos a témában annak feltűnik majd, hogy az ütésnél automatikusan felkínált ütő soha nem a célnak megfelelő, tehát ne hagyatkozzunk a gép tanácsaira.

Mi kell egy sikeres játékhoz? Sokan most mindenféle extra dolgokon kezdtek el törni a buksitokat, pedig sokkal egyszerűbben is megoldható a kérdés. Nem kellenek gigabájtok, meg SVGA kártyák ahhoz, hogy egy élvezetes játék süljön ki a dologból. Ennyi bevezető után lássuk miről is beszélnek: megjelent a **MICRO MACHINES** PC-s változata a **CODEMASTERS**-től, amely nem technikai adataival, hanem kedvességével, bájjával és maximális élvezetet nyújtó játékmenetével hódít. Az apró járművekkel (speedsterekkel, F1-es autók, terepjárókkal és motorcsónakokkal) veszett sebességgel cikázhatunk a mókás háttérrel, méghozzá PC-n szokotlan minőségű finomsroll segítségével (biztos ezért kellett a nézeti képet egy kicsinyített ablakba zsúfolni). Egy játékos is jól elbábelődhet vele a számítógép-ellenfelekkel versenyezve, de igazi élményt a két játékos üzemmód nyújt. Szinte minden gépen fut, 286-os gépen is töretlen a scroll. Sőt, Windows alá is installálhatjuk! Egyedüli negatívum, hogy a PC Speaker hangjai háttorzongatók, úgyhogy inkább e nélkül gyapáljuk - valami keményebb muzsikát meg a magnóba lökjünk be.



A **SIERRA ON-LINE** komoly év végi hajrába kezdett. Egymás után jelenteti meg programjait, most éppen az **ALIEN LEGACY**-t, amely az Outpost kistestvérenek is titulálható, mind témáját, mind kivitelezését tekintve. A UNS Calypso fedélzetén mély hibernált álomból ébredve eszmélünk rá, hogy a földi kolónia utolsó csoportjaként utazunk a Beta Caeli rendszer egy életre alkalmas bolygója felé. Megérkezve rögtön hozzá is kezdhetünk a túlélés feltételeinek megteremtéséhez: tudósaink kutatásokba kezdenek, munkásaink a nyersanyagkitermelést és feldolgozást végzik, a további lakosok pedig az élet egyéb területein tevékenykednek, mi pedig az egész minitársadalom irányítjuk. Nincs is semmi probléma, amíg idegen hódítók meg nem jelennek a színen, hogy a földi élet utolsó csíráját is eltapossák. Na, ez már keményebb dió! Rajtunk áll, vagy bukik az emberiség sorsa! A játék élvezetes, jól ikonizált az irányítása, szépek az átvezetőképek, a játék maga viszont egy kissé kopottas grafikával készült el. A kolonizáló stílus szerelmeseinek minden bizonnyal kellemes órákat/napokat fog szerezni. Leírása folyamatban...

Nézzetek oda, ismét egy régi ismerős! Ugye senkinek nem kell bemutatnom az Falbontók Családjából, Arkanoid apától és Krakout anyától származó utódokat? Hát igen, ez a stílus egyidős a számítógépekkel, s most ismét megjelent egy újabb képviselő, alias **BOUND** (magyarul talán Pócire lehetne fordítani). Le sem tagadhatnák készítői, hogy honnan merítették elmés ötletüket... No sebj, már a Mustang farmert is hamisítják, akkor meg miért ütköznénk meg egy kis ötletlopáson?! Kezdetekben csak egy puszta fal állja útunkat, de a későbbiekben elmés alakzatok is felbukkannak, mint lebontásra váró építmények (a készítő szignója, mértani alakzatok, nemiszervek sematizált képe, stb). Mint az már lenni szokott, ebből a játékból sem hiányoznak a régi kellékek: a csak több érintésre lebomló faldarabkák, ütőnövelő- vagy zsugorító extrák, labdaragasztó, gyorsító/lassító és egyéb nyalánságok. Kissé zavaró az izgága formákból megrajzolt háttér, amely a labda észrevehetőségét jelentősen rontja. Az igazat megvallva, személy szerint két órát játszottam egy ütő helyében a játékkal, de ez leginkább a hősidőkre való emlékezés miatt eshetett meg velem...



Ugye milyen aranyos ez a kép? Igen, első látásra nekem is tetszett a **DRIP** nevű "csoda", de aztán több órás játék után rá kellett döbennem, hogy egy óriási szivatásnak vagyok elszenvedője. Képzelték el ezt a játéktérét ötvenszer, csak minden kepen más mintájú a talaj, más színű az ég és a szörnyecskek, csak a mi bundánk szürke. És az ismertetőjében persze az áll, hogy "változatos" háttérrel és helyszíneken játszódik a történet. Mi ez, ha nem szívas? Na mindegy, ezen is túltettem magam, mert ha jó a játék, akkor ezt az "apróságot" is el lehet nézni neki. De semmi másról nem szól az 50 pálya, mint hogy az összes pénzecskéket össze kell gyűjtenünk (egyét sem hagyhatunk parlagon), majd a szint legvégén kislattyogunk a képernyőről és az újabb - de dettó ugyanaz a - pálya jön be. És még a szörnyecskek is ugyanolyanok, semmi újabb varangy, vagy varcskos disznó... Jó, jó, a figurák tényleg aranyosak, de hát ez elég kevés az üdvösséghez. Na mindegy, azért lekózlóm a három mágikus kódot a játékhöz: REWARD (örök újakezdés), CQK1P4, LS3AXW (a 20. és 40. pálya kódja). Már ha valaki kedvet kapott hozzá ezek után is...

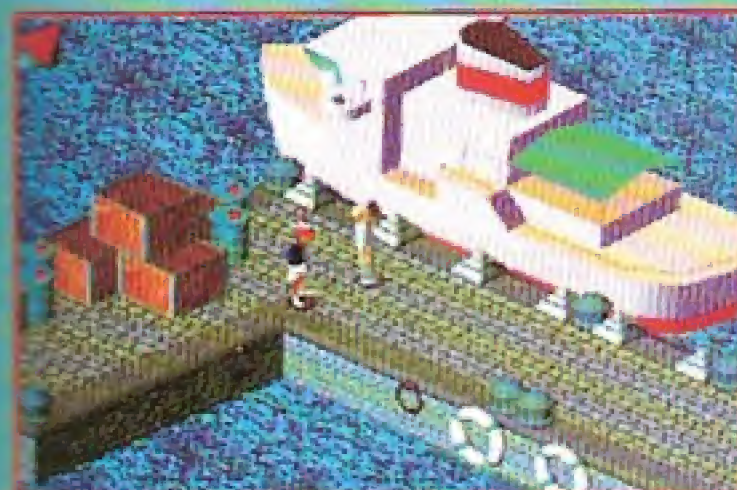


Mindig melegség tölti el a szívet, ha magyar programozók által készített játékot mutathatok be. Így van ez jelen esetben is, hiszen a **GRANDSLAM** által kiadott **REUNION** is hazai gárda munkájának a gyümölcse. Manapság népszerű témát pendítettek meg, hiszen az emberiség jövőjét érintő kérdéseket teszegetnek a játékokban: a Föld néhány évszázad múlva túlnépesedik, agyonszennyeződik, elfogynak a nyersanyagai, ezért egy kisebb kolónia indul útnak a világűrben, hogy új életteret találjon magának. Egy alkalmas bolygón (amit Új Földnek keresztelnek el) meg is lelik az életre alkalmas területet, ahol az egész rendszer felépítése már a Mi feladatunk lesz. Ez bányászatból, ipartelepítésből, a kereskedelem felügyeletéből, katonai védelmi rendszer felépítéséből áll az anélkül, hogy a társadalom irányításából fog állni. A Sim City és Deuteros gyökereiből táplálkozó játék ügyesen kombinálja mindezeket, bár néhol sántítanak a történések összefüggései és mintegy véletlenszerűen új erődírményeket fedezünk fel, vagy hirtelen tudunk kommunikálni az addig értetlen idegen lényekkel. Viszont jó hír, hogy Amiga 1200-esen lehet hard-diskre installálni.



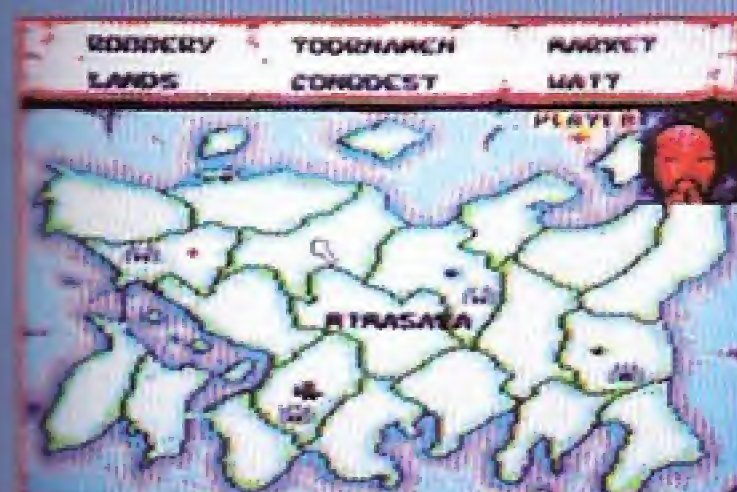
A Magnetic Fields, mint programozói gárda sokaknak ismerős lehet - gondoljunk csak a Lotus Esprit Turbo Challenge-re, a Supercarsra, avagy a Kid Chaosra. Most abszolút más vízre eveztek legújabb produkciójukkal, a **CRYSTAL DRAGON**-nal, amelyet a **KOMPART** karolt fel. Tipikus RPG elemekből felépülő Dungeon Master-szerű játék azonban nem lesz a legnagyobb durranásuk, az már biztos. Bár a kezdet biztató (tetszetős intro, középszerű sztorival, karakterválasztás a megszokott szabályok szerint az ismert osztályokból, stb), de a folytatás lehangelő. Mikor végre nekikezdenénk a kalandnak, alig tudunk az első akadályon, egy kőajtón továbbjutni, majd jön a következő meglepetés: a scroll olyan gyatra, hogy két-három évvel ezelőtt is körberöhögtek volna azt, aki ilyenrel próbálkozik - minden egyes lépésnél képernyőt vált a játék, tehát folyamatos terepmozgatásnak nyoma sincs. A harcok olyan gyors lefolyásúak és kemények, hogy egy gyanútlan és kezdő szerepjátékos még elő sem vette a törét és már alulról szagolja az ibolyát - savedisk kreálása tehát ajánlott! A lemezcserélgetés pedig minden játékményt megöl. Kár érte...

Az ész/értelem/érzelem/vég nélküli gyilkolászásra vágyóknak jelenthet majd totális végkielégítést az **ICE** szoftverház legfissebb játéktérmi automata-konverziója, a **TOTAL CARNAGE**. Sztori: van, de minek? Értelme: nincs, de miért is lenne? Szóval így állunk. Két keménykötésű ember közül választhatunk a ránk lövő ezernyi fegyveres ellen, akik nem kímélik a saját testi épségüket, hogy kinyírjanak bennünket. Ezért is állíthatom, hogy ennél lehetetlenebb örvendőzős játékot még nem láttam - aki végigjátssza az nem is ember, hanem maga az Isten (vagy van valahonnan egy örökélet-kódja). A nehézségi szintje konvergál a végtelenhez, már az első néhány pályán is. Én is csak arról tudom, hogy többféle megnyerése létezik, attól függően, hogy az öldöklésre, vagy inkább a túsmentésre koncentrálnak (előbbinél a végső összecsapás sem maradhat el Captain Carnage-zsel, míg utóbbinál, ha a túsok mellett legalább 190 arany kulcsot is gyűjtöttünk, akkor a Gyönyörök Kertjébe jutunk). Más problémám nincs is a játékkal, hiszen a stílus követelményeinek úgy-ahogy eleget tesz, csak értelmetlen és játszhatatlanul nehéz. Inkább akkor már "dúmozok", vagy a Chaos Engine-nel játszom.



Elég egy pillantást vetni a mellékelt képre és máris szembetűnő hasonlóságot vélhetünk felfedezni az **ELECTRONIC ARTS** most megjelent üdvöskéje, a **LITTLE BIG ADVENTURE** és az Alone in the Dark sorozat között. Nem is véletlen, hiszen alkotói, a francia Adeline Software számos olyan tagból verbuválódott, akik a már említett AitD születésénél is bábáskodtak. A játék egy olyan világba kalauzol el bennünket, ahol háromféle faj (futurisztikus elefántira hasonlító, nyúl-szerű és fura, emberforma lény) él egymás mellett békességben. Jön persze egy gonosz hódító, aki ellen Twinsen, az emberforma szereplő felveszi a harcot. A játék eddig soha nem látott grafikai megfogalmazásban mutatja be a történéseket: izometrikus, 3D-s ray-trace-elte háttérrel előtérbe illusztrált vektoranimációk közepette mozoghatunk apró szereplőnkkel, több mint 40 fajta térségben, több száz helyiségben (erődírmény, gyár, kikötő, börtöncella, stb). Mindezt 256 színben, 640x480-as SVGA felbontás mellett! Természetesen, mint minden valamirevaló kalandjátékban, jelen esetben is komoly rejtélyeket, fejtörőket és komoly test-test elleni küzdelmeket kell abszolválnunk a végső győzelem eléréseért.

Aztán itt van a következő delikvens is. Mostanában a volt szocialista országok (értsd Kelet Európa) C84-es ipara fellendülőben van (ez biztató, mivel csak 15 év a lemaradás, a termelés más területein úgy fél évszázad). Ezt mi sem bizonyítja jobban, mint a lengyel szoftveripar fejlődése: ismét újabb taggal gyarapodott az innen származó programok listája, a **MINEFIELD** nevű anyag személyében. A PC-ről már ismerős lehet a név, de ez egy kicsit más, mint az előd. Egy bombaérzékelővel felszerelt manussal kell a kockákra osztott területen végigmasírozni úgy, hogy ne lépünk rá egy aknára sem, mert egyébként a levegőbe repülünk. Az érzékelő csipogásának intenzitásából következtethetünk arra, hogy milyen közel van hozzánk a legközelebbi halálos csapda. Ezek a hangok tényleg csak ciripelések, de a bombarobbanás igazi digi hangeffekt - meghozza velőtrázó! Ha a legelső képernyő egyik szélétől a másik széléig elérünk nagy nehezen, akkor már csak 49 (!) pályát kell teljesítenünk a megnyerésig. Ja és ne feledkezzünk meg az idő múlásáról sem, mert ha sokat totóljunk és kifutunk belőle, akkor megint csak kezdetjük elől az egészet (persze új leosztással).



Karácsonyi meglepetésnek számom az összeállítás legutolsó darabját, a **THE SHOGUN** névre keresztelt stratégiai műremekét. A játék a XVI. századi Japánba kalauzol el bennünket, meghozza a szigetország legzűrzavarosabb időszakába. Brutális háborúk, öldöklések folynak a tartományokban, az uralkodói cím elnyeréséért folyik az ádáz küzdelem. Ebben a konfliktusokkal teli időszakban kapcsolódunk be a történelem alakulásába, miután a nekünk megfelelő nehézségi fokot is beállítottuk (4féle fokozat közül választhatunk). Túl sok operációs lehetőségünk nincs a dolgok alakulásának befolyásolására, hiszen rablás, info lekérés, versengések kilrás, hódítások indítás, vásárlásokon és várakozáson kívül nincs egyéb eszközünk. Egy kör egy utasítás kiadásáig tart, tehát jól meg kell gondolnunk, hogy mi tévők legyünk, mert nem mi zárjuk a hónapot, hanem automatikusan a számítógép összegzi az ellenfelek lépéseit is. Szép áttevőképek tarkítják a játékot, de a csatajelenetek sajnos kissé gyatra sikerűek. A harcok kimenetelét nem a taktikai tudásunk, hanem a nyers erőfölény dönti el, ami nem túl életszerű.





# Fantazmagória

Áhhh, ismét itt a karácsony. Az utcát kezdik megtölteni a mindenféle ajándékok után futkosó emberek, az aluljáróban falkába verődve támadnak a BKV ellenőrök, az utcai árusoknál pedig megjelennek a foszforeszkáló és villogó tajvani télapók. Sajnos hó még nincs, így aztán egyelőre késnek azok a vidám tömegkarambolok (hát mán' semmi szórakozása nincs az embernek?). Igen-igen, ezek a hűvös decemberi napok valahogy mindig kihozzák a destruktívabb énemet. Na jó, térjünk

vissza a Fantazmagóriára, elvégre az év végi nyüzsire nagyon felpörögtek a nyugati cégek, valóságos modul, kiegészítő, figura, naptár, album és könyv hegyekkel árasztják el a szerepjátékok rajongóit. A Silverland tömött polcai közt barangolva azonban mégis egy szerény kiviteli kis könyv, a Well of Worlds modulgyűjtemény ragadta meg a figyelmet.

## WELL OF WORLDS - KALANDOK A DÉMONOK ÉS ISTENEK FÖLDJÉN

A fenti szövegből bizonyára rájöttetek, hogy egy Planescape kiegészítőről van szó. A könyvben 9 rövidebb kalandot, néhány új varázstárgyat, valamint egy kellemesen megrajzolt poszterképet találunk. A kalandok többsége magasabb szintű partiknak szól, hisz nem egyszer valóságos démonseregeket kell a nemlétbe taszítanunk. Van persze néhány kezdőknek szánt történet is, de 3-5. szint alatt ezekbe sem érdemes belekezdeni. Szóval a következő kalandokat játszhatjuk le:

**Kirándulás Baatorba:** a csapatot egy térkapun belépve kellemetlen meglepetés éri. Lehet, hogy a pokolba kerültek?

**A labirintus:** hajsza egy rég elveszett kard után, ami talán nem is az, mint aminek látszik.

**Szerelmes levél:** a nagyhatalmú Baatezu szerelmeslevelet küld egy Tanar'rinak. Ez most tréfa vagy mi?!

**Véres vihar:** a csapat váratlanul egy háború kellős közepébe csöppen. Méghozzá egy olyan háborúba, ahol halhatatlan démonok csatáznak egymással az idők végezetéig.

**Nehéz idők:** hajsza egy Zeracuk nevű bölcs után, akit valami nagyhatalmú lény rabolt el és tart fogságban. Kemény dió...

**Epona lánya:** a feladat egy varázslatos hatalommal bíró ló kiszabadítása. Természetesen a fogvatartója sem most jött le a falvédőről.

**A toborzók:** a csapat néhány parázs kis csata után rádöbben, hogy nem érdemes egy térkapu melletti városban időzni...

# RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

## SZEREJÁTÉK MENNYORSZÁG A PINCÉBEN -

Súlyos halotti csend... Szürkülő hólé csepeg a falakon... Üldögélek, megöl az unalom... Elaggott RPG lüktet az asztalon... Valami újra, frissre, átütőre vágyok... Lépj be verapó s teljesítsd az álmot...

-Egy huzamosabb ideje Cyberpunkot játszó ember (?) nekrológiájából-

**Underground, Marvel, Cyberpunk, Shadowrun, Earthdawn, AD&D, Star Wars, Palladium, GURPS, RIFTS, Cthulhu, mézárszék társasjátékok, Vér-Viktor és egyéb halandó eladók, figurák, regények, Vértstadion, klubhangulat, poszterek, festékek és egyéb ingyencsések a Rémségek Kicsiny Boltja szenzációs karácsonyi kínálatából.**

Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kíván a Rémségek Kicsiny Boltja (Zsolt, Viktor és a tagság). Ne feledjétek: jövőre live cyberpunk és fantasy.

by ACC (Anti Corporate Commando)

Cím: Budapest., V. Kossuth Lajos utca 4. Telefon: 118-58-94

(a Ferenciek terén, a metrótól 1 percre).



A vadászat: egy fiatal nemes (s vele együtt a parti is) megtapasztalja, hogy milyen érzés vadnak lenni egy hajtóvadászaton.

Emberek a vízesés alatt: gyanútlan karakterek találkozása a szládokkal (elég kétesélyes a küzdelem)...

Mit tudnék még elmondani a Well of Worlds-ről? Talán csak annyit, hogy a keményebb modulokat kedvelő mesélők mindenképp szerezzék meg. A történetek logikusan felépítettek és pontosan kidolgozottak, emellett jónéhány eredeti ötlettel is találkozhatunk. Talán csak az nem tetszik a könyben, hogy a meséket nem igazán lehet egyben lejátszani. Hja, semmi sem tökéletes...

### MARVEL SUPER HEROES - AZ X-MAN ÉS PÓKEMBER KÉPREGÉNYEKRE ÉPÜLŐ SZEREPJÁTÉK

Az ember valahogy úgy van a Marvel-képregényekkel, mint a spenóttal: vagy nagyon szereti őket, vagy nagyon utálja. Elvégre nem mindekit tudnak lekötni olyan sztorik, melyekben radioaktív pók által megharapott újságírók verekszenek rinocérosznak öltözött melákokkal. Sokan viszont kedvelik ezt a furcsa, irreális, de heroikus világot, ahol a jó nagyon jó, s a gonosz nagyon gonosz, ahol semmi sem lehetetlen. Ahol a fizika fűgét mutat Einsteinnek, Newtonnak és a fénysebesség sokszorosával száguldoznak az űrhajók.

Nos, ebben a világban játszódik a Marvel Super Heroes szerepjáték. Karaktereink természetesen nem átlagos, hétköznapi emberek, hanem mutánsok (**Mutant**), superképességű emberek (**Altered Human**), hi-tech hősök (**High-Tech**), robotok vagy idegen lények (**Alien**). Karaktereink fajtájuktól függő előnyöket kapnak, pl. egy mutáns nem túl népszerű, viszont nagyon szívós (magas egészség).

Minden karakternek 7 fő tulajdonság van, ezek a harci jártasság (**Fighting**), ügyesség (**Agility**), testi erő (**Strength**), egészség (**Endurance**), intelligencia (**Reason**), érzékek (**Intuition**) és mentális erő (**Psyche**). Az első négy tulajdonság összege adja meg a maximális életerőnket (Health), míg az utolsó három az induló karmánkat. Karma pontja-

inkból növelhetjük superképességeinket, tulajdonságainkat. Lényeges lehet még hősünk vagyoni helyzete (**Resources**) és népszerűsége (**Popularity**) is. Tulajdonságainkat egy táblázat alapján dobhatjuk ki, a kapott értékek a nagyon gyengétől (**Feeble - 2**) egészen a bámulatosig (**Amazing - 50**) terjedhetnek (itt jegyezném meg, hogy a játék kizárólag tízoldalú kockákat használ).

A tulajdonságok meghatározása után ki kell dobnunk, hogy hősünk hány super illetve sima képességgel rendelkezik. Superképességekből aztán van választék, több mint nyolcvan közül válogathatunk. Superképességeink értékét is ki kell dobni, itt egy 20-30-as szint már elég jónak számít. Természetesen vannak sima képességek, ezek között akad néhány nagyon hasznos (pl. harcművészetek), de ugyanennyi teljesen felesleges is (pl.: geológia).

Kár is lenne több szót vesztegetni a karaktergenerálásra, úgyhogy rá is térnék magára a játék rendszerére. A Marvel Super Heroes teljes rendszere egy táblázatra épül, amit jóformán bármilyen cselekvés sikerének a meghatározásához felhasználhatunk. Először is ki kell keresnünk a használt képesség értékének megfelelő oszlopot, majd dobnunk kell d100-zal. A kapott értéket kikeressük a táblázatból, s megnézzük, hogy milyen színnel van jelölve. A fehér szín mindig sikertelenséget jelent, legyen szó fegyveres harcra vagy botanikáról. A zöld már sikeres cselekvést jelöl, ilyenkor egy egyszerűbb feladatot már végrehajtottunk, de igazán nagy bravúrra azért nem voltunk képesek. A sárga szín már egy komolyabb siker, ezzel már a nehezebb feladatokat is megoldottuk. A vörös szín valami hatalmas bravúrt jelent, ilyenkor jóformán bármit meg tudunk csinálni. Egy feladat nehézségét mindig a mesélő dönti el, s ezt a döntést a játékosoknak illik vita nélkül elfogadniuk.

Fejlődni a karma-pontok elköltésével tudunk, méghozzá igencsak lassú tempóban. Egy magasabb tulajdonság minimális növeléséhez már játékokon át kell a karma-pontokat gyűjtögetni. Karma pontokat kaphatunk pl. superbűnözők elfogásáért, emberéletek megmentésért, sikeres szereplésekért. Ugyanakkor egy ember megölése miatt az összes (!)

karmánkat elveszítjük, szóval nem árt mindig óvatosnak lennünk. Karmánkkal amúgy még megnövelhetjük egy dobásunk értékét is, ez néha az életünket mentheti meg.

Hát, akkor dióhéjban ennyit a Marvel Super Heroes-ról. Maga a játék szerintem egész jóra sikeredett, a szabályrendszer is látványos bonyolultsága ellenére könnyen meg szokható. Persze néhány dologgal azért nem tudtam megbarátkozni, például a meglehetősen idétlen világgal meg a sok helyütt felbukkanó áltudományos halandzsával. Mindent összevetve azért bárki-nek bátran ajánlhatom a Marvelt, elvégre jómagam is már számtalan délutánon és estén át hajkurásztam mindenféle superbűnözőket és gonosz idegen lényeket. Ja, ha eddig még nem említettem volna, a játékot a Rémségek Kicsiny Boltjában szerezhetitek meg.

Ezzel zárom is soraimat, mindenkinek Kellemes Karácsonyt és kalandokban gazdag Új Évet kívánunk. Viszlát jövőre!

T.J.



1036 Budapest,  
III. ker., Lajos utca 40.  
Tel.: 250-41-57  
Nyitva: H-P: 10-18 óráig,  
Szo: 10-14 óráig

### FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

AD&D angol nyelvű szerepjáték, minden létező kiegészítőjével.

Havonta 4-5 féle újdonság!

Magyar szerepjátékok: Harc és Varázslat, M.A.G.U.S.,  
Középfölde, Star Wars.

Régi és új regények, lapozgatós könyvek, művészeti albumok,  
poszterek, matricák.

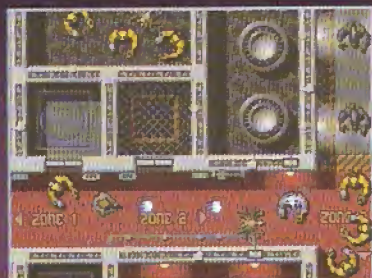
A LEGNAGYOBB VÁLASZTÉK, A LEGALACSONYABB ÁRAKON!  
Nagyon kedvező árakon kiszolgálunk kiskereskedőket is.

**EZT LÁTNI KELL!**



# TOWER ASSAULT

Összességében (már igazán kitalálhatnék vala-



néhányan nagyon is szükségünk lehet, mivel a program másik útjára az, hogy egyes szinteken tökéletesen van, és az idegeneket csak kétszempontú villogásáról vehetjük észre (nem vicc). Ezek a pályák az egyetlen segítségünk egy zseblámpa lehet, melyhez néhány juthatunk csak hozzá, és mely természetesen csak egy kis területet világít meg.

Néhány pályán egyéb szereplőkkel is találkozhatunk, legtöbbjük azonban sajnos halott. A náluk talált tárgyak azonban hasznosak lehetnek, mert mind-egyikből fontos információkat szűrhetünk ki, melyek az adott pálya teljesítésében segítenek (például a legjobb útonalakra vezető kijáratot írják le. má-

Ketten játszó is alig lehet megbirkózni a bazinagy dögökkel.

Káprázatos hátterek - kár, hogy bémészködésre nincs idő

zereket, lángszórókat, rakétákat) illetve egyéb fontos tárgyakat vehetünk (például lőszert, kulcsokat). Emberünkkel egyébként nem csak a megszokott mozgásokat végezhetjük, hanem hátrálva is tüzelhetünk, fedezve magunkat. Erre

sik, esetleg még életben levő szereplőkről tájékoztatnak). Találhatunk egyszerűhasználatos tülkéket is. Ugyancsak összefutathatunk főélőkkel is, akiket biztos helyre kell vezetnünk, hasznos információkért cserébe. Útvonalunktól függően egyébként más feladatokat is végre kell hajtanunk: energiátárolókat kell lerombolnunk, "tojáskeltetőket" kell elpusztítanunk, és így tovább. Utunk során egyre nagyobb (számú) szörnyekkel találkozhatunk, melyekben csak Alien-sorozatban szereplő lények rokonaira ismerhetünk. Legvégül juthatunk el a királynőhöz, akit harcosok serege véd és ő maga sem egy szűres teremtes, a jellem.

**A játék igen szép. Bővebben: a grafikák, hátterek a Chaos Engine szintjén vannak, de (szerintem) annál még jobb hangulatot teremtenek, mert itt nem hol-**

mi mászkáló kezeket meg békákat kell földöz-  
nünk, hanem igen nyomasztó, villogófogú, nyá-  
ladzó, bűdös, sikkamlószerű (vettél már le hatat  
a horogról? Az ember bele kifordul), rémálomba  
illő kreatúrákkal kell felvennünk a harcot: bár

mi más szótfordulatot is a leírások végére) ez egy nagyon szép játék, gyönyörű grafikával, kellemes hangokkal, változatos játékmenettel (a labirintus nilatt soha nem kell kétszer ugyanazon az útvonalon mennünk), bla bla bla. Egy szóval: vegyék meg, érdemes.

Алсу

40 5. évfolyam 12. szám

576 KByte

1994 d e c e m b e r







Történetünk gyökerei egészen 1988-ig nyúlnak vissza - ekkor született meg Dylan Dog alias The Nightmare Investigator (magyarul talán "Rémálom Felügyelő"-nek lehetne fordítani) egy Tiziano Sclavi nevű olasz úriember fantáziájában. Neve hamarosan ismertté vált, mint képregényhős, hatalmas karriert futott be Olaszországban, sőt 1992-ben a Simulmondo cég egy kiemelkedő színvonalat képviselő ügyességi kalandjátékot is megjelentetett C-64-en Dylan Dog (The Murderers) címen. (A teljes leírás és végigjátszás megtalálható az 1992/2-es 576 KByte-ban). Azt természetesen nem kell hangsúlyoznom, hogy a játék ugyanúgy fogalommal vált, mint képregény őse, és valószínűleg ez inspirálta az olasz Infomaster szoftverházat arra, hogy az idén kiadják a Dylan Dog II-t, amely formailag ugyan teljesen más stílust képvisel, de a jelenlegi nemzetközi helyzetet tekintve, azt hiszem, frónkon megállja a helyét...

### A KERET-TÖRTÉNET

Néhány nappal ezelőtt egy Price nevű gazdag angol úriember megbízásából hagytuk el londoni otthonunkat, segédünkkel Grouchoval együtt. Price úr egyetlen leánya, Mary Ann ugyanis nyomtalanul eltűnt a wolfburgi (Németország) leánynevelő intézetből, ahol tanulmányait folytatja. Feladatunk természetesen az, hogy előkerítsük, és ha sikerrel járunk, az elismerésen kívül 5000 font jutalom is üti a markunkat.

### RÖVIDEN A KEZELÉSRŐL

A játék leginkább a Jackson-Livingstone könyvekhez hasonlítható, persze lényegesen rövidebb azoknál. El kell olvasnunk a képernyőn megjelenő szövegeket és el kell döntenünk, hogy az 1-es vagy a 2-es (esetenként 3-as is van) pont utasítását óhajtjuk-e követni. A pontok között a billentyűzet bármely gombját megnyomva váltogathatunk, white is O.K., azaz a fehérre színeződő számmal jelölt pontban megadott utasítást érvényesíthetjük a RETURN segítségével. Játék közben az F1 megnyomásával menthetünk állást, F8-cal pedig a játék elejére térhetünk vissza.

### A VÉGIGJÁTSZÁS

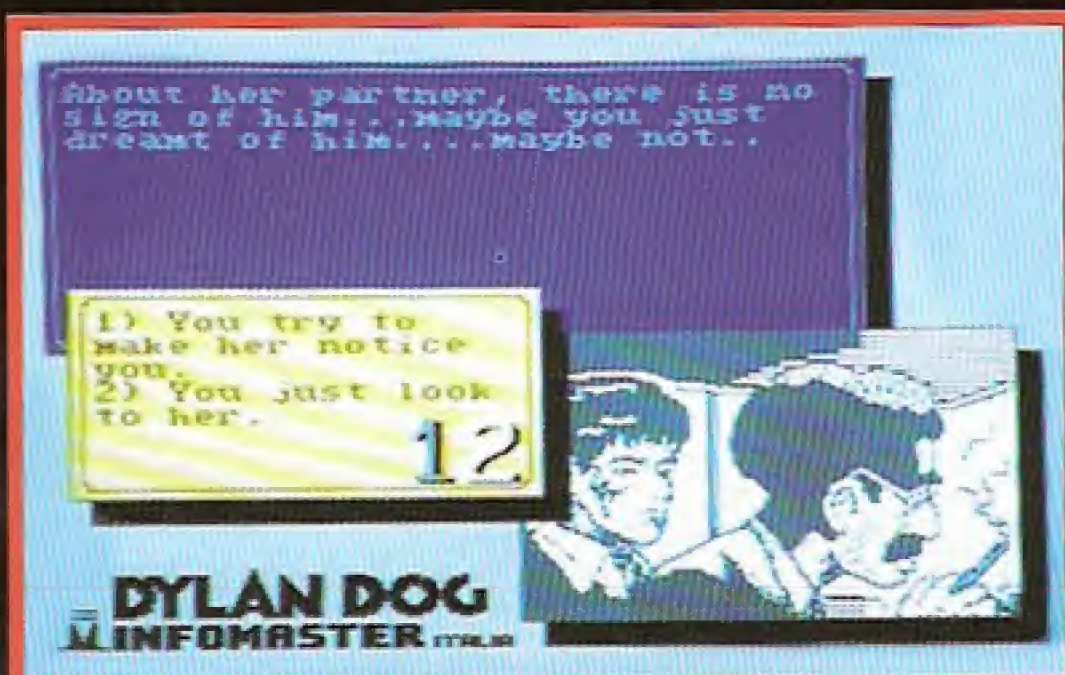
A játék kezdetén kiváló karban lévő Volkswagen kocsinkkal szalagozunk a né-

met országúton, miközben Grouchonak fejtegetjük Mary Ann Price rejtélyes eltűnésével kapcsolatos véleményünket. Groucho egyetértéséről biztosít bennünket, és miután ez az érdekes diskurzus befejeződik, forduljunk balra (LEFT), ugyanis éppen egy útelágazáshoz értünk. Kábé egy kilométert tehetünk meg az új úton, amikor valami mozgás észlelünk az utat szegélyező fák között. Embernek tűnik, tehát gyorsan álljunk meg (YOU STOP) és menjünk oda. Mire odaérünk, a pasas természetesen már eltűnt, ezért induljunk el utána

befelé az erdőbe (YOU GO INTO THE WOOD), miközben Groucho barátunk egy különleges alakú fát kezd el vizsgálni. Sajnos nem hódolhat sokáig botanikai szenvedélyének, ugyanis hirtelen gallyropogást hallunk a hátunk mögött, és mikor odafordulunk, egy jókora fekete farkasba ütközünk. Szabadkozni alighanem felesleges időpazarlás lenne, lévén hogy a farkasok többsége nem kommunikációs készségéről híres, inkább koncentráljunk a revolverre, amit Groucho hajít felénk. Általában nem sikerül elkapnunk, de ne bán-

# DYLAN

## The full moon nights



● Most légy okos, Groucho!



● Mi ez a furcsa zaj mögöttem?



● Ja, most már értem...





kódjunk túlságosan, mert a farkast védtelen-ségünk láttán hirtelen emberbaráti érzések szállják meg, és úgy dönt, hogy inkább majd később vacsorázik. Ha esetleg elkapnánk a stukkert akkor se lőjünk (YOU DON'T SHOOT), mert ellenkező esetben a farkas gyomrában fejezzük be földi pályafutásunkat, míg így ugyanaz történik, mintha nem kapjuk el a fegyvert, azaz a farkas távozik.

Miután kifújtuk magunkat körülnézünk, és beljebb az erdőben lidércfényt pillantuk meg arra, amerre a farkas eltűnt. A nyomokat kö-

vetve (YOU FOLLOW THE FOOTPRINTS) meg-lepve tapasztaljuk, hogy egyre rövidebbek és keskenyebbek lesznek (mármint a nyomok), és végül közönséges emberi lábnyomokká változnak át. Miközben ezen a rendkívüli eseten álmélkodunk, az ösvény amelyen ha-ladunk, hirtelen kettéágazik, közvetlenül előttünk egy barlang bejárata nyílik, nyugat-ra pedig egy kisebbfajta domb emelkedik. Menjünk be a barlangba (GO INTO THE CAVERN), és bár Groucho nagyon szeretne egy kicsit pihenni és megszáradni (kint

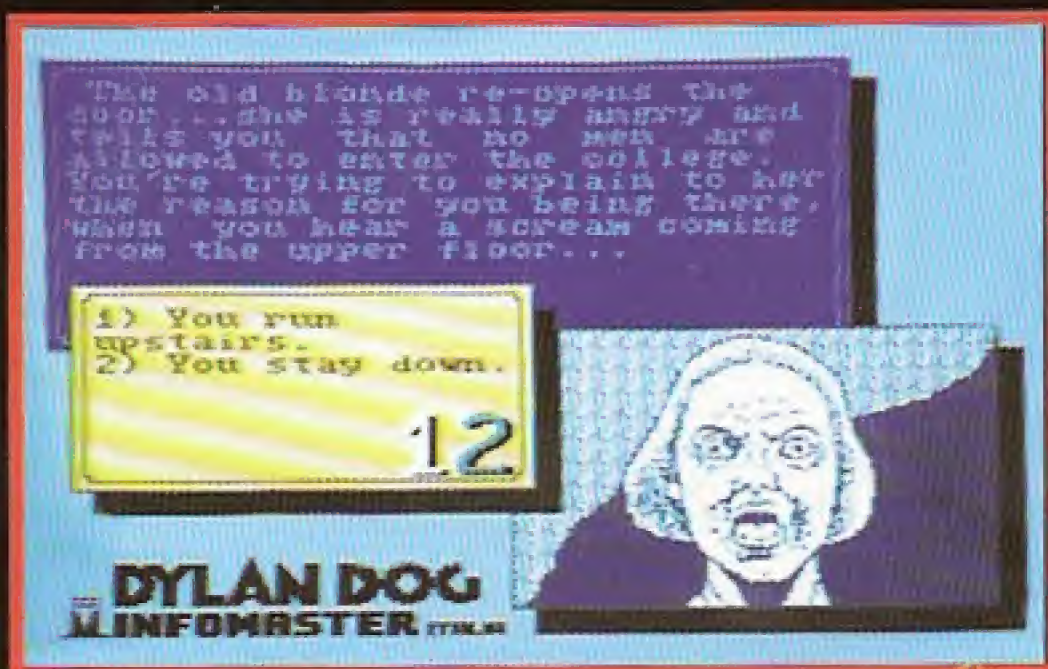
lást (mi csak annyit értünk belőle, hogy a fic-kó szabad idejében az Ottó névre hallgat), majd rövid köszönetnyilvánítás után bemen-nek, és bevágják maguk mögött az ajtót. Az eső változatlanul esik, Groucho káromkodik, mi viszont ismételtén becsöngetünk (YOU RING THE DOORBELL). Az öreg hölgy újra ki-nyitja az ajtót, de mielőtt ideje lenne elkül-denii bennünket a k...ödös Albionba, egy si-kolyt hallunk a felső szintről, mire lendü-lethől felrohanunk (YOU RUN UPSTAIRS), ne-hogy lemaradjunk a lényegről. Odafent egy fiatal lány sikoltozik valami hangról, amit hallott, de ezen és a nevéen (Alexandra) kívül egyelőre nem sikerül többet kihúznunk belőle, így inkább visszamegyünk a földszint-re, mielőtt tériszonyunk támadna. Odalent ki másba is ütközhetnénk, mint az öreg, szőke hölgybe, aki, mint kiderült, civilben az inté-zet igazgatója is, és éppen ezért magyaráza-tot követel viselkedésünkre - valószínűleg a lépcsőn elkövetett állagrongálás esetének alapos gyanúja miatt. Helyes, magyarázzuk el neki, hogy mit keresünk itt (YOU EXPLAIN HER), mire rögtön más hangnemben kezd be-szélni. Igen udvariasan megkér bennünket, hogy menjünk el má' innen valahova, mert

# DOG 2

## HOGY LEHET SZERÉNY KIVITELEZÉSESEL IS ÉLVEZETES JÁTÉKOT KÉSZÍTENI?

ugyanis esik az eső), eszünkbe ne jusson en-gedni a kívánságának, hacsak nem akarunk rövid időn belül nyomozóból egy farkas leg-kedvesebb emlékévé átalakulni. Inkább foly-tassuk utunkat a barlang belseje felé (YOU FOLLOW THE PATH), mígnem egy ka-nyar után egy kunyhót pil-lantunk meg. Nyissuk ki az ajtót, és menjünk be (YOU TRY TO GO IN). Bent nincs semmi érdekes, csak por, de az aztán minden mennyi-ségben - valószínűleg évek óta nem járt itt senki. Fulla-dás általi haláltól tartva már éppen indulnánk kifelé, amikor az egyik sarokban három kést pillantunk meg. Alaposan szemrevételezve őket a következő diagnózist állítjuk fel: az első rövid és rozsdás, a második csavart pengéjű, végül a harmadik vékony, de rendkívül éles. Groucho javaslatára pártfo-gásunkba vesszük az egyik kést - nevezetesen a harma-dikat (THE THIRD), mivel csak azzal tudunk valamit kezdeni, az első ugyanis azonnal szétporlad, a máso-dik pedig fűtőtestté alakul át, és megéget, mihelyt hozzáérünk - hogy a szem-bejövő kóbor almák meghá-mozása majd ne okozzon gondot. Ezután visszatérünk a kocsizhoz meglehetősen összezavart lelkiállapotban.

Az eső továbbra is esik, mi pedig néhány ki-lométer megtétele után megfeneklünk a sár-ban, a civilizálatlan németek ugyanis nem aszfaltozták le az utat. Már éppen hozzákez-denénk a szitkozódáshoz, amikor hirtelen egy jól megtermett fickó tűnik fel a kocsi előtt az úton, és az ütközőnél fogva kiránt bennünket a sárból. Mi ezért igen hálásak vagyunk, és jutalomból megengedjük neki, hogy beüljön a kocsiba, és megmutassa a Wolfburgi Leány-nevelő Intézet felé vezető utat. Bár angolul nem beszél, mégis meglepően gyorsan fel-fogja, hogy miről van szó, és így hamarosan lehorgonyzunk az intézet kollégiuma előtt. Az idegen becsönget, majd a kijövő idősebb, szőke nővel németül megtárgyalja a tényál-



● Nem vagyok én apáca! Vagy mégis?



● Alexandra még a saját hangjától is megijed.

már este van, a lányok aludni szeretnének, és egyébként is mindjárt kezdődik a Dallas stb., majd holnap megbeszéljük a többit. Még elárulja, hogy Wolfburg központjában (kábé két kilométerre) két jó fogadót is talá-lunk, ahol megszállhatunk, csak tűnjünk el minél gyorsabban, mert az intézet jó híre forog kockán.

Rendben van - irány a városközpont, de mi-előtt túlságosan belejőnnénk az éjszakai autókázásba, kifogy a benzin. Benzinkút egy szál sincs a közelben, ezért menjünk tovább gyalog (YOU GO ON FOOT), de alhatunk a ko-csiban is, csak ilyenkor hamar megkapjuk a Piroksa-szindróma névre hallgató betegsé-get, azaz egy farkas pontot tesz életünk vé-



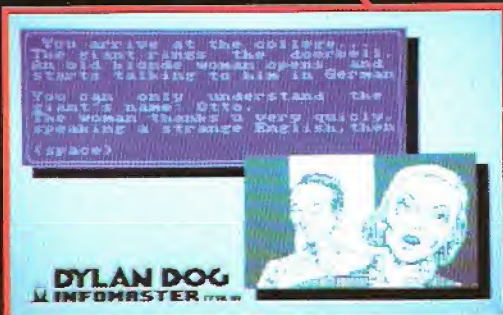
gére, és kezdhethük az egészet előlről. Fél óra gyaloglás után egy ételágazáshoz érünk, háromfelé mehetünk. Legcélszerűbb egyenesen (STRAIGHT) menni, ekkor pontosan a főtérre érkezünk. Jobb kéz felé a Der Mond, balra a Wolf Inn nevezetű fogadó található. A másodikat (THE SECOND) válasszuk, de mielőtt választanánk, mentsük ki az állást, mert a barátságtalan tulaj sortűzzel fogad bennünket. Ha netán elpatkolnánk, töltsük vissza az állást, és kísérletezzünk addig, amíg végre hajlandó mellélni. Ekkor - miután a program közli, hogy marha nagy szerencsénk volt - vegyünk egy nagy levegőt, és rohanjunk a fogadó felé. (YOU RUN TO THE INN). A tulaj, miután meggyőződött emberi mivoltunkról, elmagyarázza, hogy azt hitte, hogy idegenek vagyunk. Miután biztosítjuk arról, hogy valóban idegenek vagyunk, nevezetesen angolok, azt is elmagyarázza, hogy az "idegenek" azok a félig emberek, félig farkas teremtmények, akikkel korábban a játék folyamán már volt szerencsénk megismerkedni, és akik már jó néhány éve zargatják őket, elrabolják a nőket, és nem lehet ellenük semmit tenni. Késő éjszakáig erről folyik a beszélgetés, aztán végre lefekhetünk, bár teljesen felesleges, mert alig tudunk aludni.

Reggel meglehetősen morózus hangulatban ébredünk, de szerencsére kisüt a nap, és nyugodtan kvarcolhatunk egészen addig, amíg megérkezik Alexandra, az ifjú hölgy, akivel tegnap este a kollégiumban találkoztunk. Együtt megreggeli-zünk, közben Alexandra előadja, hogy szerinte Frau Helga Blucher, az intézet igazgatója nem olyan ártatlan, mint amilyennek kinéz. Véleménye szerint Mary Ann Price nem megszökött, hanem elrabolták. Kérdésünkre, hogy mi az a hang, amitől tegnap olyan nagyon pánikba esett, azt feleli,

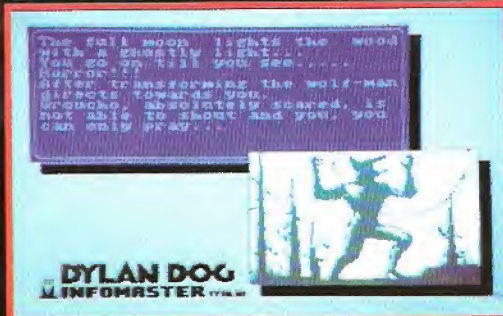
hogy nem tudja, és az intézetben tanuló többi lány sem tudja, bár mindannyian hallották, így Mary Ann Price is, közvetlenül az eltűnése előtt. Reggeli után megtöltjük a kocsi (ami, ugye, fél órányira vesztegel tőlünk az országtúton, tük üres tankkal - igazán kíváncsi lennék rá, hogy s mint folyt ennek a manővernek a kivitelezése...), majd elheverünk a fűben Alexandrával, és elkezdünk "fun"-t játszani. (Nem állítom biztosan, de feltételezhető, hogy ez a "fun" napjaink legközkedveltebb, szabályokkal nem rendelkező társasjátéka...). Alig egy-két perc telik el, amikor a lány hirtelen halálra rémülten felugrik, és közli, hogy ismét hallotta a "hangot". Éppen a megnyugtatózásához próbálhánk kezdeni, amikor valaki hátulról úgy vág bennünket tarkón, hogy azonnal közeliből ismeretséget kötünk a talajjal. Amikor felpillantunk, azt látjuk, hogy Alexandra rohan befelé az erdőbe, de sajnos nem rohanhatunk utána, mert ha mégis megteszük, a tegnap még rendkívül barátságos és szolgálatkész Ottóval találjuk

magunkat szemben, aki rövig úton átségit bennünket a másvilágra - maradunk tehát fekvé (YOU STAY DOWN). Tehetetlenül figyeljük tehát, amint a lány eltűnik az erdőben, a veszély elvonultával pedig meglehetősen letargikus állapotban visszatérünk a kollégiumban, és bejelentjük Frau Bluchernek Alexandra eltűnését. Frau Blucher kihívja a rendőrséget, akik természetesen azon

Jézusom, csak emlegetni kellett és meg is jelent.



#### ● Frau Blucher tud udvarias is lenni.



#### ● Ha ezt Jack Nicolson látná!

nyomban kiutasítanak bennünket Németországból. Szerencsére sikerül meggyőznünk őket arról, hogy becsülletes emberek vagyunk, így végül is ránk bízzák: tegyük belátásunk szerint.

Természetesen maradunk (YOU STAY), visszatérünk a fogadóba, és éppen a tulajnak magyarázzuk az utóbbi néhány óra eseményeit, amikor hirtelen felordít (itt mindenki idegbajos?), hogy itt egy "idegen", és már lőne is, amikor regisztrálja, hogy nem egy "idegen" az, hanem egy fiatal lány. Még hozzá nem is akármilyen lány, hanem éppen Mary Ann Price, akit keresünk. Nos, miután ilyen szépen megtalált minket, kocsikázzunk el vele a rendőrségre (TO THE POLICE STATION), azaz csak kocsikázzunk, mivel hirtelen elvesztjük az uralmat a járgány fölött, és egyszer csak az erdő kellős közepén találjuk magunkat Frau Helga Blucher, és több tucat farkas társaságában. Frau Blucher egy jóképű fekete tunikát visel, és elmagyarázza nekünk, hogy a boszorkányok ideje még nem jart le, valamint azt, hogy jobban tettük vol-

na, ha ide se toljuk a képünket. De mivel idetoltuk, most búcsút inthetünk az életünknek. Ez az ő elgondolása, és ennek szellemében int is a hozzá legközelebb álló farkasnak, hogy itt az ebédidő. Mi viszont úgy vélekedünk, hogy ha már ott van a zsebünkben a barlangban talált kés, először is egy jól irányzott döféssel elveszjük a farkas kedvét mindenemű további ugrálástól, utána pedig hozzávágjuk az egész készletet Frau Blucherhez, akit pont a melle közepén találunk el, mire felrobban, maradványait pedig elnyeli egy fekete felhő. A farkasok halálra rémülten rohannak el, és magukban fogadalmat tesznek, hogy a jövőben átérnek a vegetáriánus életmódra. Mi pedig végre visszatérhetünk Londonba Mary Ann Price-szal együtt, felvehetjük az 5000 fontos jutalmat, és várhatjuk a következő megbízásunkat...

Ühm. Nem azért mondom, de ez egy egész jó kis játék lett. Grafika ugyan nincs, és a zene sem fogja mostanában a slágerlisták csúcsait ostromolni, de az egyetlen helyes út és megoldás keresése és megtalálása azt hiszem, sok mindenért kárpótol. Ühm. Nem azért mondom, de érdemes végjátékszani.

K.K. & CO.

576 KByte
ÉRTÉKELŐ

DYLAN DOG 2
INFOMASTER

grafika
hang/zone
kezelhetőség
kihívás

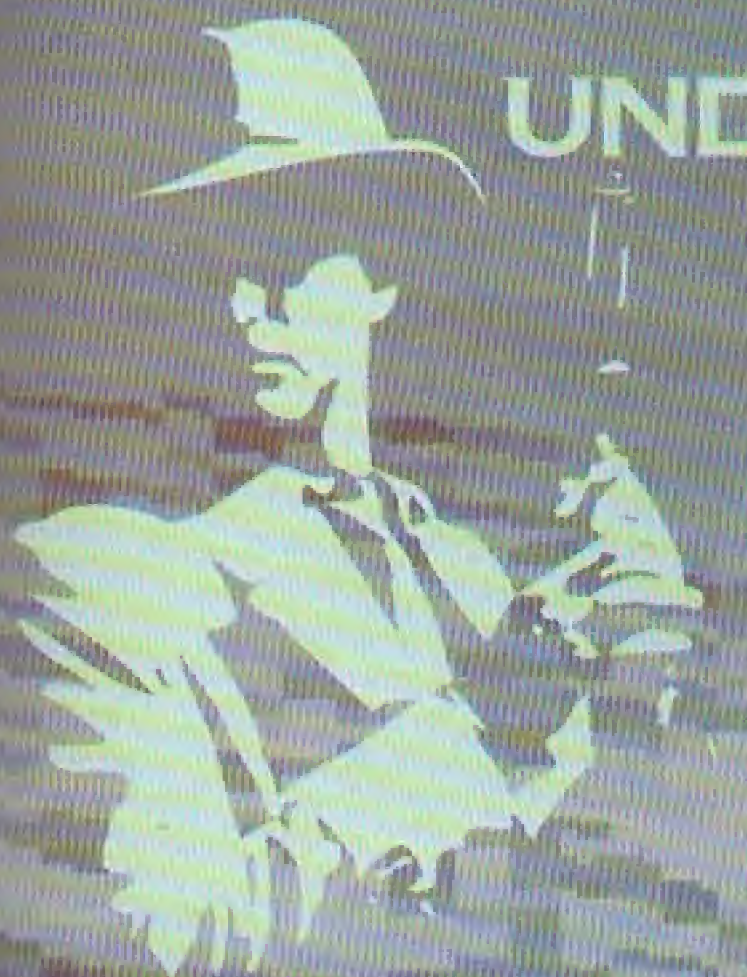
összhatás
72%

C64:
LEMEZ
KAZETTA

AMIGA:
500
1200
CD32

PC:
RAM: 4MB
HD: 17MB
VIDEO: VGA
CPU: 386
CD: 0
ZEN: SB
SBPRO
GUS
ROLAND
ADLIB





UNDER THE

# Killing Moon

Azt hiszem, nyugodtan kijelenthetem, hogy megszületett az első, igazán Virtual Realitynek titulálható program PC-re. Be kell vallanom, még mindig a hatása alatt állok és hirtelenjében nem is tudom, hogy fogjak hozzá a nagyhétűs PROGRAM dícsértéhez. Irhatnám, hogy fantasz-

Igaz, a kép csak 4MB-os gépről lett kilógva, de így is nehéz hibát találni - még az algákat is látni!



tikus, fordulatokkal teli fergeteges a történet, amit nem egy film is megirigyelhetne. Irhatnám, hogy a hangulata az emberrel teljesen elfeledtetni a valós világ realitását, s teljesen beleolvasztja egy ill. világháború utáni, nyomasztó, utopisztikus világba. Dícsérhetném a programhoz írt hihetetlen hatású és hangulatú zenéket, melyek Old San Fransisco veszett világába ragadnak, a nyomorúságos lakók közé. Klemelhetném a 16 bites, stúdióminőségű monológokat, hanghatásokat, melyek végigkísérik az egész játékot. És természetesen ódákat zenghetnék a játék grafikájáról, a filmszerű SVGA-s mozi részekről, a színészek alakításáról, és a

Egy teljesen hétköznapi kép a játékból. Bizony, ilyen (vagy ennél jobb) grafikában mozoghatunk szabadon.



Virtual Reality minőségéről, mely elének varázsolja Old S.F. házait, utcáit a legapróbb részletekig - mindezt SVGA-ban! Hogy mit is jelent ez pontosan? Képzelték el egy világot, melyben úgy mozoghatunk, akár a Doomban, vagy egyéb 3D-s játékokban. Ezután cserélték le képzeletben a 320x200-as grafikát 640x480-ra (a 256 szín természetesen marad!), s vegytek mindezek mellé egy fotóminőségű ray-trace képet, amin a bolygó recéitől a falrepedésekig minden látható. Most ezt az élethű képet hozzátok össze a fent említett technikával, s bolyongja-

## ÉS AZ ÁLMOK VALÓRA VÁLTAK...

tok benne kedvetekre! Ne ijedjétek meg a legvadabb fantáziálásoktól sem! Egy tényleg tökéletes világba csöppentetek. Ha ráközelíttek pl. egy asztalra nem az eddigi "óriáspixelek" fogadnak, hanem megmarad a 640x480-as felbontás - s ez így működik a fall képektől kezdve az újságokon át a szőnyegek mintázatáig.

### AMI KELLEMETLENEBB: A HARDWARE IGÉNY

Gondolom, mindenki sejti, hogy nem egy háromlemezes játékról van szó, sőt még csak nem is egy 30 megás "óriásról", hanem CD-s programról. Bizony, bizony egy ilyen munka csak CD-re férhet fel... azaz nem is egyre, hanem négyre! Igen, ismét eljött a lemezcsere ideje!



Én nagy nehezen feléleszttem, ő meg még egy puszit sem ad...

ideje... a változás éppencsak annyi, hogy a régi 120 Kbyte-os lemezek helyett 600 Megabyte-os CD-keket rakosgatunk ki-be. Csupán ötezerszeres a méretbeli különbség. Na de leginkább az érdekelhet benneteket, hogy milyen konfigurációval érdemes leülni játszani? (Előre megnyugtatom a kedélyeket: az Access alkotói tudnak programozni, hála Istennek nem Windows alatt fut, s így nem kell Pentium egy élvezetes játékhoz.)

- **CD:** egy 486dx66-os mellett elég egy szimpla (ma már jóval tízezer forint alatt van az ára!) sebességű a folyamatos mozi részekhez.

- **Processzor:** már egy 386dx is elég hozzá, de ez esetben meg kell elégednünk a 320x200-as, kisablakos grafikával, ha folyamatosan akarunk mozogni. Az akadást nélküli mozi részekhez ez esetben dupla CD szükséges. Megjegyzem, hogy ha teljes képernyős SVGA-s grafikában akarunk akadást nélkül mázskálni, egy DX4-re vagy Pentiumra van szükség.

- **Videokártya:** sebessége lehetőleg haladja meg a 5000 Kbyte/sec-ot, s legyen benne 512 Kbyte memória. Egy 486dx66 mellett is jó ha van egy Vesa Local Busos kártya, nem beszélve a 386-ról.

- **RAM:** ez a legérzékenyebb kérdés! A mini-

mum 4MB, de ez esetben a játék grafikáját tekintve képtelen kihasználni a SVGA lehetőségeit, s a grafikát lebütíti a memóriával arányosan. Ez annyit tesz, hogy kb. 320x200-as grafikában bolyonghatunk (megnyugtatóan: a Doom szintjét még ez is meghaladja). Hogy mindig SVGA-ban mázskálhassunk, ahhoz 8-12 Mbyte szükséges.

### CSAK NAGYON RÖVIDEN: AZ IRÁNYÍTÁSRÓL

Miután felinstalláltuk a szükséges file-okat a winchesterünkre, indítsuk el innen a programot (Gravis-ek a "moongrav.bat"-tel). A kezelőpanelen, ha most játszunk vele először, a Config-gal állítsuk be a hangkártyánkat, CD-inket (ha több CD-drive van a gépben). A többi gombot (load - állás betöltése, save - állás kimentése, intro, exit to dos) már minden játékos betéve tudja.

Játék közben a Inventory gombbal léphetünk tárgyaink közül, ezeket a Use-zal használhatjuk valamin, a Combine-el egymáson, az Examine-nal megvizsgálhatjuk őket. A Hint-tel kisebb segítségeket kérhetünk, a Text-tel a feliratozást



Lehorgasztott fejjel körbekémlelek a konferenciateremben és... hmmm miféle újság az a fiókban?

kapcsolhatjuk ki/be, a Travel-lel pedig utazhatunk. A mozgás az egérrel és billentyűzettel történik; s a középső gombbal vagy a space-szel léphetünk az interaktív módba, ilyenkor használhatunk, felvehetünk valamin, beszélhetünk, stb. F2-F4: felbontás (4MB-osok a leggyengébbre tegyék, lényeges különbség a minőségben náluk úgyszincs, csak sokkal lassabb lesz a mozgás). F10-F12: lépések sebessége, 1-0: a játéklablak mérete (Doom-osok jól ismerhetik), Ctrl, Shift: leguggolás, felállás, Fel-le nyíl: fejmozgás.



## DAY 1 Cuffing up Flemm

2024. A III. világháború után az egész világot erős sugárzás éri. A legtöbb elpusztultak a háborúban, de így is sokan maradtunk. Az emberek egy része immunis a rádióaktív sugárzásra - én is közéjük tartozom - ők otthagyták Old S.F. lepusztult, romos utcáit, és átköltöztek a New

Itt lakom immár 15 éve. Most éppen egyedül. Ritz motel, 3. emelet.



S.F.-be. Jőmagam maradtam - ma is itt élek a Ritz Hotelben, a szemecskés lelkűk között. Már jó ideje nem csinálak semmit - csak elvetődök egy-egy bárba, veszek egy érog Bourbonot, s magam vagyok kis hotelüzememben. Néhány napja a feleségem, Sylvia is elment, szóval teljes a magány... Tegnap este azonban felkerestem régi barátom és tanárom, Colonel magányozót. Beszélgetésünk kiöklösített magam semmittevéséből, s a régi emlékek felidézése (Martial Memorandum) miatt csak nem felejtettem el) kényszerítette rám a magányozót, s úgy döntöttem, hogy ma este után nézek. Reggel felszedtem a postámat - semmi érdekes - egy szépségzsalon reklámja és egy hitelkártya megrendelő a szeméztől nyílt elektroszophoz. A megrendelőt megtekintésből kitöltöttem - az alsó fiókjában találtam egy bűnyegyet és egy tollat. Szomorúan konstataáltam, hogy régi faxom teljesen átkormányt, márpedig enélkül tehetetlen egy magányozó. Egy pillantást vettem Sylvia fényképére - ő, soha többé ne hozzon össze a sors egy ilyen nő-

gítségemet. Rook örömmel vette, s kivezetett a sikátorba, ahonnan betörték. Az ablak szilánkjai közt egy vörös hajszálra lefentem, az ajtó előtt egy kávé 14-es lábbal széttaposott csokoládé-ra. A feldöntött kukát arrébbőlve egy kulcsot találtam. A sikátor végében álló konténer mellett felkaptam a régi rádiót, s örömmel láttam, hogy valaki lakja a konténert - valaki, aki esetleg láthatott valamit. Visszanéztem Rookhoz, de nem tudott további információkkal szolgálni. Újra irány a konténer, közben megérkezett a lakója is, s elkezdtem faggatni (A,B,C), de nem sokra mentem - mindenáron akart valamit az infókért. Visszanéztem Brew&Stew-be, s kértem egy csokis sütit, amitől megeredt a csöves nyelve: megtudtam, hogy egy 6'3-6'4 magas kb. 300 font súlyú lehetett a betörő. Felkerestem Chelsee-t, a csinos újságírslányt. Állítólag mutáns - bár nem látszik rajta semmi furcsa. Újabb támpontokkal szolgált Chelsee (B,C,A): elmondta, hogy az elmúlt napokban egy zöldszemű, vasmacska tetoválást viselő fickóra lett figyelmes a zaci környékén. Postáztam a levelet, s az utcán bandukolva a Brew&Stew előtt egy újságot találtam, leírásos hírekkel - régi barátom neve is a cikkben olvasható, s gondoltam, felkerestem a rendőrséget a rendőrségi irodában. Sam sose volt híres jó modorú - most is úgy sikerült valamit kiszednem belőle a megadott

kapcsolatosan (C,C,C). Visszanéztem az irodámba, s beadtam az eddig összegyűjtött adatokat: caucasians, norm, male, AB-, nem mutáns stb. A komputer egyetlen ívet talált: Mick Flemmet. Állítólag Beek Nariz látta utoljára, s jelenleg a Rusty Clown gyilkosságért körözik. Chelsee-től megtudtam, hogy Beeket a Coil Tower környékén találom - igaz volt. Beek nem volt valami barátságos, de a kozmetikai szalon bonus kezelőkártyájától máris beszédesebb lett (A,C,C). Mickről és Rustyról is informált - megtudtam, hogy Mick rettag a bozopokról - bozophobiaja van -, amióta Rusty kalett. Beek szerint Mick a raktárban tanyázik - mindenesetre én előbb benéztem Rustyhoz. Rusty boltjának kulcsát a lábtörő alatt találtam, s bent kész kincseskamrára lefentem: Egy nyílpuskára, "Inspector Burns" maszkra, az egyik dobozban Rusty elemes hábjára, s a hátsó helyiségben egy lufi és egy nyíl. A kulcs a jabszalán gőrszékén volt akasztva. A nagy bohócej szájában egy hullócsap volt, amivel feltöltöttem a lufit. Ja, megfentem Rusty maradványait is - a raktárban egy savval toll tartályban. A raktárban kizsabadítottam egy tűzfűrészt ruhát az egyik ládából. Ezután következett a csapda a bozophobiás Micknek: kiszedtem a rádióból az elemeket, s a bohócha szerelem,

## DAY 2 Goose eggs and Hamm

Legelőször leugrottam az elektroszophba, s beszereztem egy működő faxot. Néhány perc múlva kaptam is egy faxot egy titokzatos Countess Reinertől. Felkerestem a felettébb csinos, elragadó hölgyet villájában, aki egy komolyabb feladattal bízott meg: keressem meg családjá erekiyét, egy kristálymadarat. Chelsee úgy hallotta, hogy egy bizonyos Franco Franco szeretné megkaparintani (B,C). Samból sikerült kiszednem, hogy Franco a jade-kat gyűjti elsősorban. Megkerestem Rookot, aki épp ma reggel dobott ki egy hirdetést Francótól. A kukában megtaláltam, s felkerestem Francót az Alhambra színházban. Kihalt, barátságtalan hely, már évek óta nem működik. Francótól a jade-ért cserébe megtudtam, ki birtokolja jelenleg a kristálymadarat. Hazaérve az irodámban egy fax fogadott Francótól, s elárulta, hogy jelenleg a Knickerboxer épületben tartózkodik Eddie Ching. Sam barátomtól a rendőrségen megtudtam, hogy Eddie a legfelső emeletet bérl...



Neeeeeeem! Hazajött...

Odamentem, de bejutni nem tudtam. Egyetlen támpont, hogy a biztonsági berendezést az Underwood mo szerelte. Az elektroszophban elbeszélgettem Underwooddal, akit sikerült egy kis kamu dumával rávennem, hogy elárulja a biztonsági berendezés titkát (C,C,A,A). Vettem tőle egy lézerpengőt, amivel könnyedén átszeltem a LCD üveget, ami a könyvtárba vezet. Úgy látszik ez az én napon, nem volt bekapcsolva a riasztó. A szekrényből magamhoz vettem a hullócsapdát, majd feltöltöttem a gyűrűt az akváriumból. Kileptem a folyosóra, ahol egy ártalmatlanan megfagyott ember utamat, amíg ki nem nyitottam a folyosó másik felén a dobozt egy jól irányzott lövéssel, s a benne lévő karra rá nem dobtam az imént feltöltött gyűrűt. A nappaliban találtam egy szülinapi faxot Eddinek, aki most lett 30, pedig húsznak sem látszik. Az egyik monolith tömb mögül felszedtem a hullókáját, bele dugtam a csapdába, s ravaszul elfogtam a kis aranyost a terráriumból - de minek? Igaz, mindenkinek kell egy háziállat. Amikor a sarokból felemeltem a kampót, egy tükröt láttam a falon, amely mögött egy gombra lefentem - a titkos raktár ajtaját nyitotta a könyvtárban. Az egyik kép mögött szöveget találtam - Eddie naivan a szülinapja dátumát adta kódnak (101412), s így nem volt akadálya megszerezni kapcsolatainak névjegyzékét, amin L. Percival neve hívta fel magára a figyelmet. Még egy biztonsági kártyára is akadtam, amivel igazán gyerekjáték volt megszerezni a kristálymadarat. Atmentem a könyvtárba, s onnan a raktárba. Az egyik kép mögött ráleltem a védősugarak lyukkártyás kapcsolójára. Arrébb löktem az egyik ládát, ráálltam, és a kampóval kiemeltem a madarat - bye, bye Eddie! Most meg itt vagyok, és - ő a francba, elfelejtettem felhúzni a kocsi ablakát... mehetek le.



Minek ide ahátas? Igen, ha hiszitek, ha nem, ilyen grafikában bolyonghattok úgy, akár a Doomban!

veit - majd kileptem az utcára, s benéztem reggeli törzshelyemre, a Brew&Stew-be. Louie-ről azt tartják, hogy mindenről tud a városban - rövid csavoly után megtudtam, hogy Rook zaciját tegnap éjjel kipakolták (B,C,A). Átnéztem Rookhoz, aki elpanaszolta, hogy tegnap egy Ema Nymton nevű hölgy beadott hozzá egy 8.000 dollárt érő karkötőt, s még aznap este ellopták tőle (B,C,B,A,A,C). Végre kamatoztathatom képességeimet - gondoltam, s felajánlottam a se-

maid a hátot felakasztottam a horogra. A horog mellé akasztott kulccsal kilyitoltam a vezérő dobozát, s vártam. Rövidesen hallottam Mick mahéz löpését... Amint belépett, beindítottam a szerkezetet, s ő ijedtében kizsáktotta a falat, s az asztalon felejtette a karkötőt és a kulcsomóját. A kulccsal kilyitoltam a fali széfet, majd a páncéldobozt a sikátorban talált kulccsal - egy hatalmas jade volt benne! Rooknak visszavittem a nyakéket, most megyek aludni. Jó éjszakát!





Senkinek se kívánom azt a reggelt, amire ma ébredtem! Tegnap, amikor le akartam zárni a kocsimat rámtámadtak és kiraboltak - persze a madarat is elvitték, s ugrott a harmincezer dolcsi, amit a Contess ígért. Leugrottam Francescahoz, a pizzeriába, aki infóért cserébe megkért, hogy derítsem már ki, mit csinált múlt éjjel a kedves férje... Egy darabka kódulcsot is adott, amit férje ruhájában talált. Így a mai nap szinte csak ebből a pitiláner kutatásból állt a Golden Gate Hotelben. Először felkerestem Louiet, aki elfogadta, hogy egy kódolt levelet látott reggel a kukában. A szétépett levelet összeillesztettem, majd a Francescától kapott kulccsal megfejtettem: ma SILICON a belépő kód a hotelba. Az idéltlen Árdót, aki Lánghad-

tekerest... Az elektroshopban vettem egy film-előhívót, örömmel mutattam Francescának Sal nudis képeit egy hölgy társaságában. Végre meghallgathattam, mit látott múlt éjjel: támadók felettébb kicsi volt, s nem látszott belőle semmi. De volt egy másik is, aki a támadás után besurrant és kirabolt. Francesca szerencsémre megismerte, Pagot, aki állítólag napok óta szalmával az irodám körül. Felkerestem Beaket, aki természetesen Pagról is tudott - igaz volt, a raktár mellett hamar rákaptam, s furcsa dolgokat szedtem ki belőle (A,B,C,B,B,B)... Oh, szegény Colonel, vajon mi lehet most vele? Igen, Colonel figyeltetett bennünket, valószínű azért, mert belekeveredünk egyik ügyébe - ahogy azt a múltkor is említette. Colonelt azonnal felkerestem - még idejében - de késél a mellében találtam. Átig néhány óra volt még hátra. Elmondta, a Chameleon (aki olyan alakot ölt amilyet akar) tette, s megkért, hogy haladéktalanul folytassam a nyomozást. Kórházba szállítottam, majd hazajöttem. Kedves látogatók vártak: Eddie Ching két gorillával. Kellő fejmosást kaptam tőle, hogy a madarat balek módon a szekta kezére juttattam (A,B,C,A,C). Tudott valamit a szektaról, amely a világ elpusztításán és újjáélesztésén munkálkodik, s a prófécia beteljesüléséhez kell a madár. Hát egyelőre semmi sem világos a szekta körül, de talán holnap okosabb leszek...

csa állt, s Chameleon jelenlegi tartózkodási helye. A kályháról felszedtem az órát, s Irány Colonelt. Irodája. Az egyik vázában talált díszket, a komputeren letöltöttem, s végre kezdem álítani a helyzetet: a Chameleon egy szekta tagja, akik a világ megújulását akarják. Most, hogy a kristálymadár a kezükben van, csak néhány nap kell ördögi tervük véghezvitelére. A szekta áll a Crusade politikai szervezet mögött, akik a mutások elpusztítását szorgalmazzák, és a G.R.S. génkutatók mögött is. A szektát a CAPRICORN szervezet akarja megállítani, s néhányan beépíttek a G.R.S.-be, ilyen kám Eva S. is.



A fiókokban találtam egy borítékot a barátanjától, s egy barátánéjének címzett üdvözlőlapot. Melahn egy igazi kuka nő. A gyilkosságról egyből az elszórt bermudai út jutott eszébe (C,B,B,B,A). Átadtam neki a lapot, mire nagy kegyesen hajlandó volt válaszolni. Colonel egy kulcsot juttatott eszébe, amit örömmel ide is adott - s én rohantam vissza az irodába. A postában egy UPEX feladóvegynt is találtam, mely szerint Melahn csomagot kapott Coloneltól. A kulcs az irattárolóhoz volt jó, ahol kódolt üzenetekre leltem. Visszaugrottam Melahnhoz (B) s a feladóvegynt láttam eszébe jutott egy doboz, amit csak végüliskés estén nyithat ki - se pénz, se ékszer nem volt benne, csak egy számsor: 5-7-1. Persze ez volt Colonel kép mögé rejtett szójának kódja, s a szójában a dokudokmány az üzenetekhez, amelyek naplószerűen tartalmazták eddigi nyomzásának eredményét. Egyetlen támpontom Alaynah Moore címe volt. Aranyhót kiskorában láttam utoljára, alle ismertem meg. Kész nő lett belőle! De nincs kedvem itt a régi barátságokról facsegni - a lényeg, hogy a G.R.S.-nél dolgozott, ahol többször kapott fenyegető leveleket, s igazán nem érti miért, hisz a titkos kutatásokról fogalma sem volt. Átadott egy kód-kártyát a G.R.S.-be, s ezzel elkezdődött a pokoljárásom: elmentem a génkutatóközpontba. Begyűjtöttem mindent, amit találtam: az igazgató irodában egy zászló mögött megtaláltam Paul D. kártyáját, s ezzel kiolvastam a komputerből minden adatot az ügygel kapcsolatban. A lényeg, hogy a szekta tartózkodási helye a Moon Child üdözis, s innen akarják a Földet elpusztítani a G.R.S.-ben kitenyészített vírus segítségével. A földön találtam egy villáskulcsot, az egyik asztalon pedig egy mini TV-t. A Supervisor irodájában kinyitottam a szuperitkos részleg

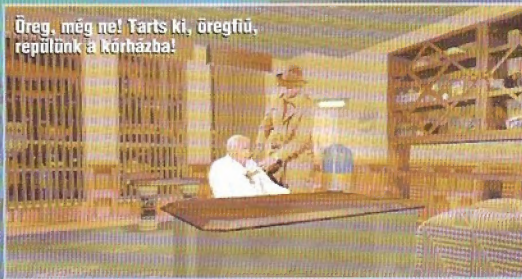
A feleségem, Sylvia, a csúszterelő, és én, azaz a felszarvazott férj.



nagy imádjója, ravasz trükkkel becsaptam: magamra öltöttem a tűzoltó ruhát és maszkot, s így jelentkeztem Árdónál (B,B,A). A debli örömmel engedett be a többi hotelszobába. A nagyteremben felvettem egy pezsgősüveg füláját, majd körbejártam az exkluzív szobákat. A koncertterembe végre kiléphettem magam a zongorán, s eltettem egy felettébb büdös - de mágneses! - illatosított. Ravasz fickó ez a Sal! A hálószoba teli volt női ruhákkal, s a szekrényben egy rúzsoltos pezsgőspohárra leltem. Mit szól majd Francesca - morfondíroztam. A fürdőben - úgy látszik Sal tudja mi a jó - az egyik vázában meglettem a pezsgő dugóját - igazán nagy ötlet volt részemről a pohárral feltölteni a vázát, s leszedni a dugóról a drótot. A hálószoba zárt fiókja így már nem jelentett gondot. S hogy mi volt benne? Egy cipőfüző. Azt aztán be kell zárni! Bár nem jött rosszul, mert összekötöttem a mágneses, s így kihalásztam a fürdő rácsa alól a csavarhúzó (valami marha letakarta a rácsot egy törülközővel), majd eltávolítottam vele a rácsot, s kihalásztam alóla egy izgalmasnak tűnő film-



Tyú, farsztró egy nap volt. Először is felkerestem Contess Reinert, de a gazdag palota helyett egy üres ház fogadott. Világos, a Contess is a Chameleon volt. Leraktam az asztalra a pezsgőspapírt, mire a csilláron ülő madár elragadt, s a cigarettafarcát elejtette. A szemetesben találtam egy szétépett papírt, amin meggyilkolásunk paran-









# 576 KByte shop

**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

**1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.  
TEL.: 112-6415**



**7621 PÉCS,  
KIRÁLY UTCA 24.  
TEL.: (72)-313-863**



**9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL.: (96)-322-151**



## TOVÁBBI BOLTJAINK

**MISKOLC,  
Hunyadi u. 8.**

**SZEGED,  
Vadász u. 5.**

**SZOMBATHELY,  
Szent Márton u. 33.**

**KAPOSVÁR,  
Szondi u. 18.**

**NYÍREGYHÁZA,  
Kossuth u. 38.**

**BÉKÉSCSABA,  
Jókai u. 6.**

# minden

**AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL**



# Astérix

## AZ ANGOLTANÁR I.

**Az első magyar CD-ROM adaptáció.  
Világsikert aratott nyelvoktató  
CD-ROM angolul tanulóknak.**



Ki ne ismerné Astérixet, az apró termetű, ám annál rettenthetetlenebb gall harcost, a Galliát uralmuk alatt tartó rómaiak rémét?

Az Astérix, az angoltanár című, két lemezből álló nyelvoktató program, amelynek most első lemezét **karácsonyi meglepetésként** készítette el az angol EuroTalk céggel együttműködve a Kossuth Könyvkiadó, számos nemzetközi díjat nyert, és messze kiemelkedik a hasonló programok közül.

Ha minden interaktív választási lehetőséget kihasználunk, lemezenként több mint 15 órára való szórakozni és tanulni valót kapunk.

A történet mintegy 6000 szónyi anyagát harminc színészi hang adja elő.

A képregény minden egyes rajzához egyetlen mozdulattal "felüthetjük" a szöveg magyar fordítását, a tanári jegyzetek a legfontosabb szavakat, nyelvtani formákat magyarázzák.

A felvételi funkció segítségével a tanuló ellenőrizheti kiejtését.

A lemez nyelvtudási szinttől függetlenül bárkinek ajánlható. **Ára 6400 Ft + áfa.**

A második lemez magyar változata 1995. első negyedévében készül el.

Ugyancsak 1995. első hónapjaira várható a **Story World** című, 4 lemezből álló mesés nyelvoktató program megjelenése is, amelyben egy magyarul kiválóan beszélő kedves sárkány tanítja angolul a gyerekeket, a négy legjobban ismert angol gyerekvers elemeinek felhasználásával.

A Kossuth Könyvkiadó ezenkívül számos ismeretterjesztő CD-ROM-ot kínál, például Bertelsmann lexikonokat, Webster értelmező szótárt,

a National Geographic Society képes világlátását,

A család orvosa és a Hangszerek című enciklopédiákat, melyek postai úton a kiadónál megrendelhetők, vagy kijelölt könyvesboltjaiban megvásárolhatók.

### Kossuth Könyvkiadó és Kereskedelmi Kft.

1054 Budapest V., Steindl Imre utca 6. Telefon: 111-7440 Fax: 111-3670

1065 Budapest, Révay utca 14. Telefon/Fax: 112-8470

7400 Kaposvár, Arany János utca 15. Telefon/Fax: 82/321-400

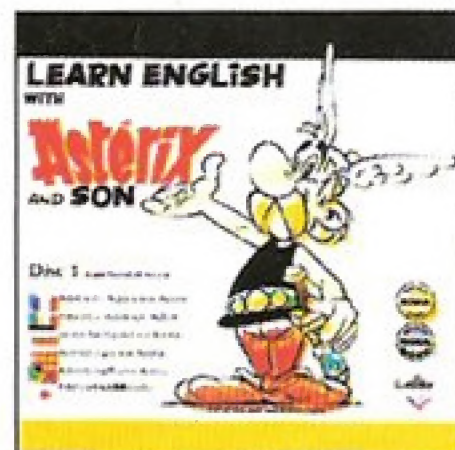
8700 Marcali, Rákóczi utca 6-10. Telefon/Fax: 85/311-848

7623 Pécs, Rákóczi utca 30. Telefon/Fax: 72/312-796

6721 Szeged, Szent István tér 12-13. Telefon/Fax: 62-313-970

8000 Székesfehérvár, József Attila utca 7-9. Telefon/Fax: 22-311-886

2890 Tata, Rákóczi utca 4. Telefon/Fax: 34/384-154



### Megrendelhető:

Astérix, az angoltanár I. CD-ROM ..... Ára: 6400.-Ft + áfa  
(Megjelent)

Astérix, az angoltanár II. CD-ROM ..... Ára: 6400.-Ft + áfa  
(Megjelenik 1995. első negyedévében)

### Előjegyezhető:

Story World I. CD-ROM

(Megjelenik 1995. első negyedévében)

A CD-ROM-okat postán, utánvétellel szállítjuk. Kérjük a megrendelésükön a nevet és a pontos lakcímet olvashatóan feltüntetni.

Kossuth Könyvkiadó és Kereskedelmi Kft. • 1054 Budapest, Steindl Imre u. 6. • Telefon: 111-7440 • Fax: 111-3670

Macintosh/ MPC verzió, 4 MB RAM